第5巻第10号昭和62年10月1日発行(毎月1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可 ISSN0911-2308

Let's Enjoy Computer Life

POPCOM

10

月刊ポプコム
1987
October
480yen

POPCOM IDOL
島崎路子
MICHIKO SHIMAZAKI

豪華特別付録
超大型ポスター
高橋留美子の新作
らんま1/2
「ドラスレファミリー」
全マップ

力こぶ大特集!
RPG、SLG、AVG、計16本が激突!
ゲームトライアスロン3

元気がつまって、ぶっちぎりの迫力号!!

MSX新作ソフト徹底紹介
「クラディウス2」「ドラスレファミリー」
「ボルフェスと5人の悪魔」「ザナドゥ」ROM版

袋とじ特集
「ガンダーラ」完全攻略法

ポプコムがついてるぞ!
ぐわんばれ、8ビット!

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

今回のテーマ
PC-88VA専用ソフト、多彩に続々と新登場。

88シリーズ最高の機能を誇るPC-88VA専用のソフトが続々と登場。
16ビットのパワーを存分に活用できる多彩な新作ソフトをご紹介します。

NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこなすための耳より情報。

マウス標準装備

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-88VA

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵……本体標準価格298,000円
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込みも可能)

●CPU:16ビットカスタムマイクロプロセッサμPD9002(V30/μPD70008AC命令コンパチブル 8MHz)●RAM:メインメモリ512KB(最大1.5MBまで拡張可)●ROM:メイン480KB、辞書288KB(約4万語の辞書、連文節変換)●グラフィック表示:65,536色同時表示(640×200ドット時)、256色同時表示(640×400ドット時)etc.●スプライト表示:サイズ(8×4)～(256×256)ドット、4,096色中1色又は16色、最大32個●専用LSI:テキスト・スプライトプロセッサ/スーパーグラフィックプロセッサ/論理演算機能付きデュアルポートRAM

高なる知的快感。PC-8800シリーズ

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-88VA・
NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801MH・
NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-8801FH

■データベース
日本語 MY CARD 88VA
¥38,000　㈱アバロン:03(476)0187

おなじみのカード型データベース「日本語MY CARD」をVA専用に強化、検索スピードなどが一層強力になりました。使いやすさを考えて、処理内容が一目でわかるビジュアルパネル方式を採用。「遂次検索/一括検索」「文章/連語」も目的に応じて自由に選択できます。検索方式は目的別に3種類、ソートも全項目に優先順位をつけて項目毎に指定できます。さらに帳票作成のためには一覧出力用の「印刷」機能と、レイアウトが自由の「報告書」機能が使い分けられます。補助入出力機能を備えていますから、「PC-Engine」とのファイル互換も簡単、PC-9800シリーズ用の「日本語MY CARD 98」との上位互換性もあります。

■データベース
DATABOX 88
¥40,000　㈱リード・レックス:03(797)3911

6万本の実績を持つ「DATABOX」がより使いやすくパーソナルになったVA専用版です。データ状態をプログラム自身が分析、次の処理手順を自動的に選択します。VAの日本語機能をフル活用して16文節までの連文節変換・郵便番号辞書・外字機能を搭載、スピーディな入力が可能です。またバック・タイトル文字の色を16色から選択できますから、データの分類に便利です。

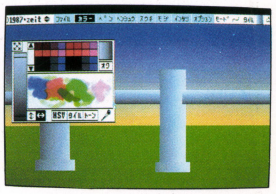
■ワードプロセッサ
ユーカラVA(仮称)
(近日発売予定)　㈱東海クリエイト:03(456)4610

人気ワープロソフト「ユーカラ」のVA専用版の登場です。文書の作成・編集と画像作成と通信の3つの機能をバランスよく統合しました。変換は効率のよい自動変換。スクリーン上には文字と絵の同時表示が可能で、ファンクションキーひとつでグラフィックモードに変えられます。しかもパソコン通信のBBSに対応した通信機能を標準装備。MS-DOSテキストファイルとの双方向コンバート機能も標準装備です。

■テロップソフト
DIGITEP-5000
¥58,000　システムイン鹿児島:0992(23)8366

ビデオ編集に欠かせないテロップ作成ソフトです。ビデオボードを使ってビデオ画面にタイトルや図形をスーパーインポーズ、オリジナルビデオが創れます。文字の拡大・縮小や装飾・文字色・ボーダーカラーも豊富。マウスを使ってのスクリーン上での編集ができますから、だれもが簡単にオリジナルビデオの編集を楽しめます。

■ペイントソフト
Z's STAFF KID
¥28,000　(近日発売予定)　㈲ツァイト:03(342)4644



VAの高機能グラフィックスを最大限に活用できるグラフィックペイントツールです。65,536色をフルサポート、ペン種・編集機能も豊富ですからデザイン・イラストなどの専門分野でも利用できます。さらにビデオボード(PC-88VA-11)を使えば、ビデオ画像を取り込んでの編集・保存もでき、イメージスキャナからの画像入力も可能です。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン　国内実績No.1

■お問い合わせは、最寄りのNECへ
北海道支社(札　幌) 011(251)5531
中 部 支 社(名古屋) 052(262)3611
中 国 支 社(広　島) 082(247)4111

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

■データソフト

アニメフレーマー・データ・コレクション

（近日発売予定）　㈱システムソフト：092（714）6236

絵は苦手という人やイラストなんて面倒という人でも気軽にアニメーションやオリジナルビデオが楽しめるアニメフレーマー・データ・コレクション。VAとアニメフレーマーでパソコンの楽しみがますます広がります。今回は5種類のデータ集を発売、他にも順次発売の予定です。

❶ワイプパターン集：ビデオのシーンとシーンのつなぎ編集に欠かせないワイプパターンを使えば、オリジナルビデオの完成度がぐっとアップします。

❷ワンポイントキャラクター集：タイトルやタイトルバックを演出するワンポイントキャラクターアニメーションを集めました。楽しいオリジナルビデオの演出に使えます。

❸創作アニメーション「オバ助」：あなたの演出でストーリーを創る創作アニメ。あなたの好きな背景やスクラップしたデータをバックに、オバ助が物語を展開します。

❹野鳥・バードウォッチング：バードウォッチングの目安になる鳥の飛び方・歩き方をショートアニメーションで見られます。これからバードウォッチングを始めようとする人や子供たちのための野鳥図鑑としておすすめします。

❺基本パターン：基本図形や人物・乗り物・動植物・標識など基礎的なキャラクターを集めました。ファイルされたキャラクターをちょっと変化させるだけでオリジナリティあふれるアニメーションが創れます。

■ゲームソフト

上海

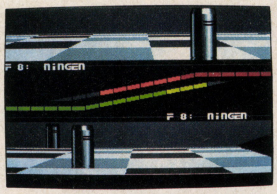
￥6,800　㈱システムソフト：092（714）6236

全米で大ヒットした“SHANGHAI”のVA版ついに登場。VAのグラフィック機能をフルに生かした立体感あふれる美しい画面が魅力です。マウスを使えるので操作も簡単。麻雀牌を使うパズルゲームで、ルールは単純でも楽しみ方はさまざま。シミュレーションゲームやアドベンチャーゲームのファンにも楽しめます。

■ゲームソフト

DIRES giger·loop

￥6,800　ポーステック㈱：03（407）4191



VAのグラフィック&サウンド機能を最大限に利用した3次元リアルタイムゲーム。キャラクターの実在感やゲームのスピード感・距離感を強調する疑似3次元表示。臨場感あふれる効果音。対戦は人間vs人間、人間vsコンピュータ、コンピュータvsコンピュータのモードを選べます。対戦によってシステムの思考ルーチンも成長、リアルなゲームがあきずに楽しめます。

■ゲームソフト

英雄ナポレオン

￥9,800　㈱ポニー：03（221）3161

いま流行のウォー・シミュレーションゲームです。19世紀初頭のヨーロッパを席巻した英雄ナポレオンを演じるのは君。君の戦略はヨーロッパ全土を掌握し、皇帝の地位を手に入れることができるだろうか？さあ、君はナポレオンを超えられるか。

■ゲームソフト

神羅万象

￥7,800（近日発売予定）㈱日本テレネット：03（268）1159

VAならではの3Dモードの迫力ある戦闘シーンが楽しめるアクション・ロールプレイングゲームです。魔王都とは？光王とは？女神の声を聞いたあなたは光の塔めざして旅立ちます。

■ゲームソフト

名監督

￥6,800　㈱ジェーディーエス：03（428）3359

君もプロ野球の監督になれる。ペナントレースを勝ち抜くか、首位打者を狙うか、すべては監督の采配で決まる。TVカメラのアングルで展開されるマルチスクリーンの新しいグラフィックスと、全日程組まれた試合やきめ細かなデータがゲームの興味をいやが上にも盛り上げてくれます。

学校のパソコンクラブの皆様へ
PCシリーズのポスターもれなく進呈

クラブ活動や学園祭などで、PCシリーズのポスターを使ってみませんか。ご希望のクラブまたは同好会の方、どうぞお申し込みください。

▶お申し込み方法：送付先ご住所／お名前／電話／クラブ所在の学校名／クラブ会長名／クラブ会員数を官製ハガキにご記入の上、下記までお申し込みください。

〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル
日本電気㈱パーソナルコンピュータ販売推進本部「学園パソコンクラブ」係

ご提供ポスター

NECパソコンPCシリーズのポスター数種類

時事通信ニュース　オンライントーク　ＰＯＳ　サービス中！

PC-VAN会員募集中！

会員3万人、アクセスポイント約90ヶ所を持つ、国内最大のパソコン通信サービス“PC-VAN”にあなたも入会しませんか。1時間利用しても料金はわずか400円!!人気のSIGもますます充実しています。

■加入料金：3,000円（1ユーザID毎）■月額料金：次の従量制か固定制をご選択ください。■従量制：PC-VANへの接続時間3分あたり20円 ■固定制：月額2,000円（※）
お問い合わせはPC-VAN事務局　☎03（454）6909
※一部のサービスにつきましては従量制料金が付加される場合があります。

※発売予定のものも含まれておりますので、詳細については提供会社に直接お問い合わせください。

東北支社（仙台）022（261）5511　東京支社（東京）03（456）3111
北陸支社（金沢）0762（23）1621　関西支社（大阪）06（231）3111
四国支社（高松）0878（22）4141　九州支社（福岡）092（271）7700
〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03（452）8000　大阪06（211）9800
受付時間…9:00~17:00月曜日~金曜日（祝日を除く）電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

日本電気グループ

SHARP

X68000 EXE（エグゼ）スクール開催

●参加者全員にX68000オリジナルテレホンカードを進呈●受講料500円

発売以来、パソコンブリークの話題を独占中のパーソナルワークステーション X68000。この高性能マシンに触れるチャンス到来。未体験者の方を対象に、全国主要地区でエグゼスクールを開催します。実際に手に触れて、可能性にあふれた魅力を体感してください。

詳細はお近くの特約店へ。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地☎(03)260-1161(大代表)へ。

資料請求券
X68000
POPCOM
10年

もっと先の話をしよう。

クリエイティブワークステーションX68000。

既存のハードウェアの限界を、はからずも多くのユーザーに問いかける結果となったX68000の登場は、1976年、あのガレージファクトリ神話に始まったパソコン史に新たな文明を予感させる、エポックメイキングな衝撃でした。このマシンの持つ、金、銀、そして金属の質感までも再現し得るグラフィックスに象徴される異次元のアビリティ。そうした能力こそが、人間の創造性に応え得る16ビットの必然であったことは言うに及ばないことでしょう。アーティスティックユースにラボラトリーユースに、この最先端を使いこなしてください。もっと先の話が楽しめるはずです。ソフト環境もいよいよ動き始めました。

●実装密度を追求したフォルムー新のマンハッタンシェイプ●広くリニアなアドレス空間、68000搭載 ●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、2Mバイトの大容量メモリ●フレンドリーOS、Human 68k搭載 ●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理●1024×1024※ドットの実画面エリアを装備した高解像度表示能力●512×512ドット、65,536色同時発色●水平32、1画面128のスプライト機能●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ●テキストビットマップ方式採用●8重和音ステレオFM音源搭載●音声デジタイズ記憶AD PCM●新開発マウス・トラックボール●1Mバイト5"FDD2基搭載●X-BASIC、日本語ワードプロセッサ、グラディウス同梱

※最大表示エリア768×512ドット

あふれるクリエイティブマインド、いよいよ走り出したアプリケーション。

■MUSIC PRO-68K CZ-213MS 標準価格18,800円

メロディ譜、ピアノ譜、スコア(総譜)など、自由なレイアウトで書き込んだ譜面を内蔵のFM音源で演奏できる楽譜ワープロ & 演奏用ミュージックツール。演奏データをBASICのPLAY文として出力も可能、サウンドPRO 68Kで作成した音色データも使えます。

■SOUND PRO-68K CZ-214MS 標準価格15,800円

1ファイル200音色単位で音色データの作成、編集が可能なサウンドエディティングツール。FM音源の全パラメータのグラフィックコントロールはもちろん、3D波形表示、言葉のイメージによる音色づくりができるイメージモードなど豊富な機能を装備しています。

■BUSINESS PRO-68K CZ-212BS 標準価格68,000円

スプレッドシート機能、データベース機能、グラフ機能を合わせ持つ統合ビジネスソフト。9999行×255列の巨大なカルクシート、最大16個のウインドウ、充実の日本語入力、マウス対応のやさしいオペレーション。日本のビジネスシーンにふさわしいツールです。

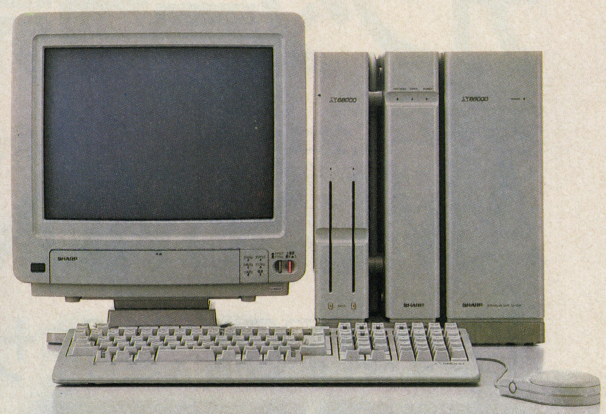
●グラフィックツール「Z'S STAFF PRO 68K」(有)ツァイト)58,000円
●統合型スプレッドシート「KAMIKAZE」(株)サムシンググッド)68,000円
●ゲームソフト「ゼビウス」(電波新聞社)6,800円、「スペースハリアー」(電波新聞社)近日発売、「レリクス」(ボーステック㈱)7,200円

〈周辺機器も続々サポート〉●カラーイメージユニットCZ-6VT1 標準価格69,800円●15型カラーディスプレイCU-15M1 標準価格99,800円●1MB増設RAMボード(内蔵用)CZ-6BE1 標準価格35,000円●2MB増設RAMボードCZ-6BE2 標準価格79,800円●4MB増設RAMボードCZ-6BE4 標準価格138,000円●拡張I/Oボックス CZ-6EB1 標準価格88,000円●GP-IBボードCZ-6BG1 標準価格59,800円●ユニバーサルI/Oボード CZ-6BU1 標準価格39,800円

パーソナルワークステーション

X68000

●本体+キーボードCZ-600CE 標準価格 369,000円
●15型カラーディスプレイテレビCZ-600DE 標準価格 129,800円
●チルトスタンドCZ-6ST1E 標準価格 5,800円
●拡張I/OボックスCZ-6EB1 標準価格 88,000円



CONTENTS

POPCOM 10 VOL.55 1987 OCTOBER

MICHIKO SHIMAZAKI

ILLUSTRATED BY POCKY

ゲーム トライアスロン3
力こぶ特集
RPG、SLG、AVGの16本が激突！ 8

MSX新作ソフト徹底紹介
グラディウス2　ドラスレファミリー　ボルフェスと5人の悪魔 69

袋とじ特集　同時進行RPGレポート
ガンダーラ完全攻略袋 83

ビデオゲーム、アニメ、映画、ゲームのホット情報
AMUSEMENT RADAR 91

オリジナルRPG着々進行中 **サバッシュレポート** 106

同時進行RPGレポート

イース 108
サイキックウォー 112
ウルティマIV 158

MYAHKUNのくいさがりレポート
女神転生 116

特別編 **ダ・ビンチCGギャラリー** 121

同時進行シミュレーションレポート
地球防衛軍 154

ゲームワールド潜入まんが
ガンダーラ その4 畜生界 197

ポプコムがついてるぞっ
ぐわんばれ8ビット 209

エミュレーションソフト登場 222
SOFT RADAR 134
ザ・リターン・オブ・イシター／闘気王／アドレナリン・コネクション／ルクソール／YAKSA／ダイレス／ウイングマンスペシャル／ローグ／魔王ゴルベリアス

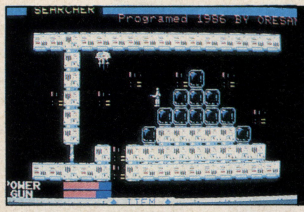
新連載 実感的音楽講座
こいしみみのあたしは左巻き 167

新連載 かじってみよう
コンピュータ言語 192

新連載 BASICは不滅だ!
パソコン入門講座 215

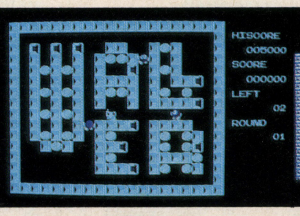
新連載 SFゲームまんが
サイキックウォー 285

SEARCHER



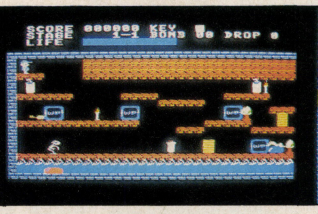
P.236

WALLER



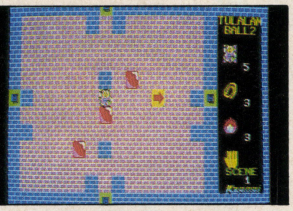
P.251

CHAS/



P.257

TULALAN BALLII



P.268

- 海外ソフトウェアダイジェスト 128
- アイドルネットワーク 132
- 〈情報ギッシリ〉RANDOM FILE 148
- HOUSEIのFMサウンドブティック 175
- わくわくサウンド倶楽部 183
- 円丈のドラゴンスレイヤー 188
- POPCOMテクノダム 219
- 入門者のためのQ&A 224
- 新刊図書紹介 228
- 文ネエさんの全国BBSおじゃま放浪記 231
- ポプコムネットへのおさそい 233
- NEW POPCOMMUNITY 276
- 次号予告 309
- MESSAGE FROM EDITORS 310

特別付録 **CGカセットレーベル** 163

オリジナルプログラム

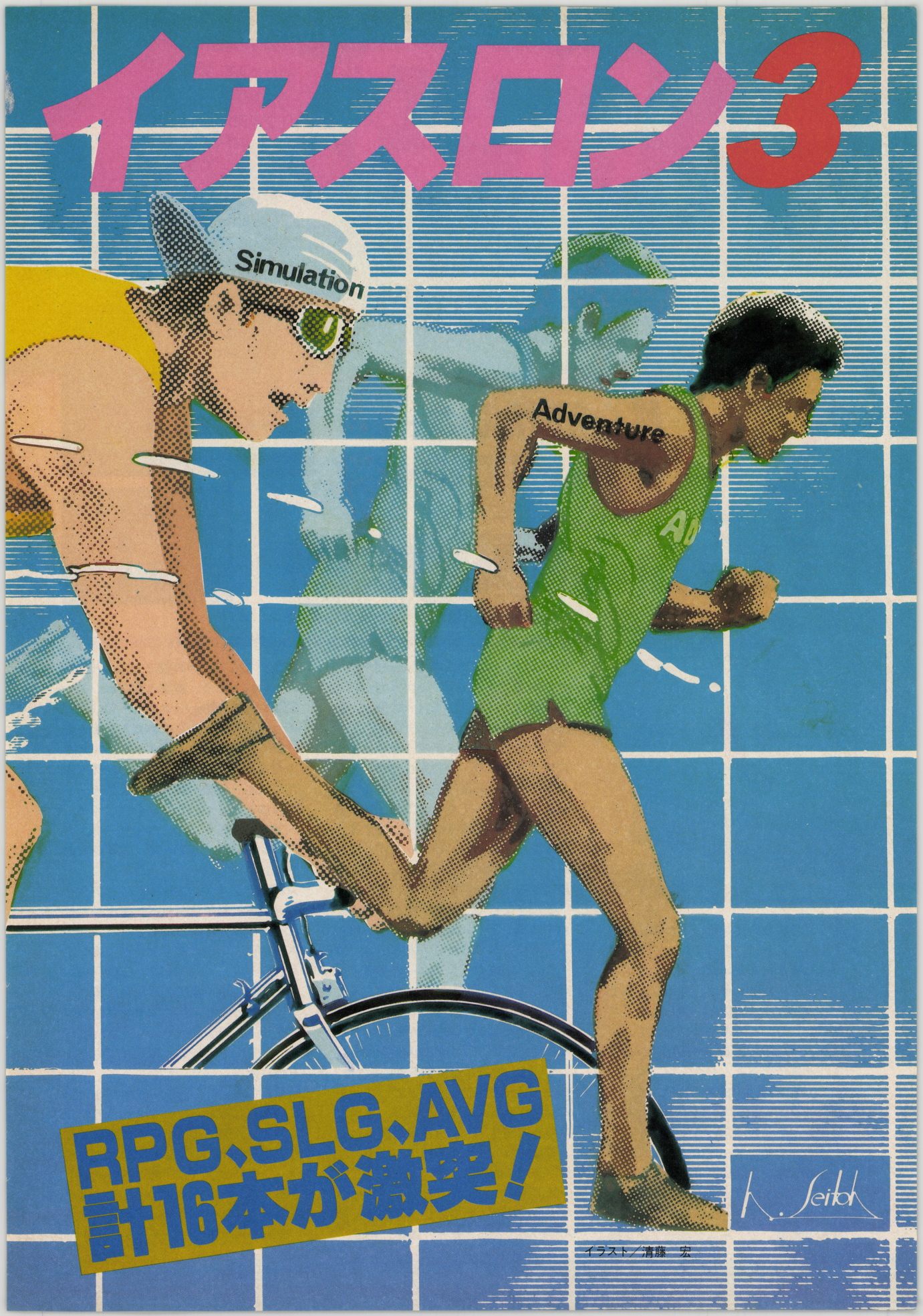
SEARCHER	MZ-2500	236
WALLER	PC-8800シリーズ	251
CHAS!	MSX(32K)	257
TULALAN BALLII	X1シリーズ	268

表紙●モデル・島崎路子　撮影・溝口清秀　スタイリスト・佐藤美鈴　ヘア&メイク・新谷隆宏　イラスト・ツトム・イサジ　構成・田村一郎

カこぶ大特集 ゲームトラ

オッス！　みんな元気かー？　いやー秋ですなー。秋といえば食欲の……ちがった、スポーツの秋！　というわけで、みんなスポーツやってる？　スポーツもただ1つやってるだけじゃなく、いくつかのスポーツを組み合わせてやることで、バランスのよい体ができるってわけだ。同じように、ゲームだって3つのジャンルをバランスよく遊ぶことによってバランスのよいゲーマーに育っていくのだ！　食わずぎらいはやめて3つのジャンルにチャレンジしよう！

イアスロン3



RPG、SLG、AVG
計16本が激突！

イラスト／清藤　宏

RPG

ロールプレイングゲーム

だれが何をいおうと、パソコンゲームはRPGにとどめを刺す。今年の年末も、RPGの大作がめじろ押し。今回は、その第1弾だぜっ！

ソーサリアン　ティル・ナ・ノーグ　獣神ローガス　マイトアンドマジック　ゼリアード　ジハード　クリムゾン

ドラゴンスレイヤーV ソーサリアン

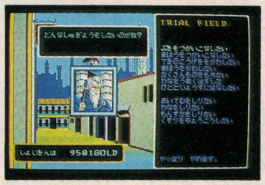
SORCERIAN

日本ファルコム

機種、価格、発売日未定

早く会いたいなーのソーサリアンちゃん！

これ、武器屋さん、左から、ニコニコ、ふつう、ブン！



ここがトライアルフィールド。

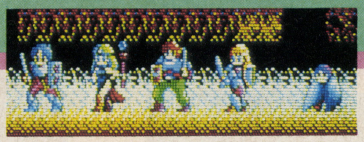
8月号の超興奮レポートから、はや2カ月。あれは、あれでけっこう反響呼んじゃったみたいで、とくにソフトハウスの人やなんかも、やるなーって感じだったり、負けちゃおらんぞって感じだったり、にぎやかになって、いいなーって思ってる。やっぱ競い合ってこそ進歩があるんだからな。

で、まずRPG。横スクロールで、全画面スクロール。で、戦闘中やなんかのメッセージ表示はどうするのかっていうと、ウインドーが出てきて、スクロールしながら開いたり、閉じたりする。ここ、まずチェック1発。少なくとも88ではそうとうえらいこっちゃ、なんである。で、4人グループ。1枚のディスクには20人のキャラが登録できるようになってて、そのうちから4人を選ぶわけだに。で、その間も、残りのキャラは生きてる。その間、何やってるかというと、街でトレーニングにはげんでたり、いろんな仕事したりしてるのだ。一度パーティー組んで、街を出て、帰ってくるまでが1年。要するに、1年間将来の冒険に備えて、がんばってるわけ。このへんがシミュレーション的になってるのだ。街で修業できることっていうのは、武器を使いこなすことや、魔法。敵の攻撃をかわす技術やアイテム類をいっぱい持てるように力をつけたり、あるいは、アイテムの知識やモンスターの知識といったことまで。おもしろいのは、人とじょうずに話したい、なんてのもある。ここで修業するにはなにがしかのお金と時間、要するに1年間が必要なわけ。こういう、特殊な能力を開発するには、このトライアルフィールドというとこに行かなきゃだめなんだけど、もう1つの能力開発が、いろんな職業につくことなんね。これが全部で60種類。これは確定。内容は、といえば農夫、占い師、僧侶なんてわりとありがちなのから、道化師、悪魔払い、吟遊詩人なんてのまである。あと、本屋、花屋、髪結いなんて、何の役に立つのかわかんないのもある。産婆とかもね。この職業だと、このパラメーターは上がりそうだなー、とか、これだとお金はもうかるだろうけど、カルマもたまりそうだなー、とか、いろいろながめてるだけでも、想像力刺激してくれる。

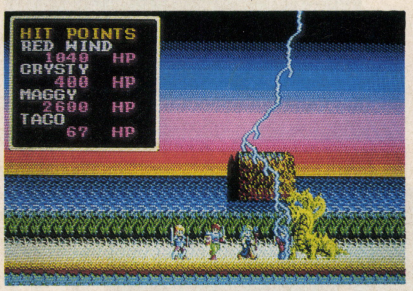
種族というか、クラス分けは4つ。人間はファイターか、ウィザード。ドワーフだとウォリアーで、エルフだとやっぱりウィザード。それぞれに、ヤング、アダルト、オールド、とアラインメントとして、グッド、エビル、ニュートラル、となってる。まっ、クラス分けは、いいよな。ヤング、アダルト、オールドというのは、このゲーム、1サイクルが1年で、どんどん年とってく。年とると、初めはヤングなのがアダルト、つまり大人になって、オールド、じいさんになって死んでいく。本当に死んじゃう。だから、ずーっと修業してると、なんにも冒険しない間にいなくなっちゃうってこともありうる。で、人間は70歳ぐらいが寿命（もう少し長生きしてほしいよな）。で、ドワーフは100歳から110歳ぐらいまで生きる。で、エルフはぬあんと、210歳ぐらいまで生きちゃうのだ。

それから、アラインメントというの

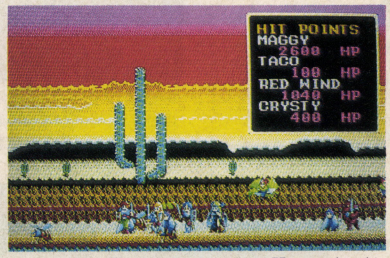
城の謁見室。



ねっ、ハーピー、仲間みたいでしょ。

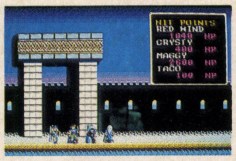


例のイナズマ攻撃。すごいっしょ。



バックのサボテンがひときわハデな決闘シーンなのだ。

ゲームトライアスロン3 RPG



先頭の人、ムチャンコ年とらせたりして……。

は、D&Dものの、たとえば『ウィザードリィ』なんかにはつきもので、要するに、いいやつと、悪いやつと、ふつうがいるってこと。ということは、悪いやつでも冒険できちゃうのだ。あの『ザナドゥ』みたいにカルマがあると、レベルアップできない、なんてことはないのである。でもって、悪いやつだとメリットもあったりする。金もうけがうまいってこと。同じ職業やってても、悪いやつのほうがかせぎが多いのだ。デメリットも当然あって、何でも物価が高くなる。おもしろいのは、街の人の態度がちがうこと。ちょっと見ただけじゃわかんないんだけどね。このゲーム、街に入って、どこかのショップに入るときって、一人一人で行くのね。いいのが入ってくと、ニコニコしちゃってるオジサンが、悪いのが入ってくると、突然怒った顔になる。これは笑える。当然、どっちでもないのが入ってくと、ふつうの顔してんの。こういうとこって直接ゲームには関係ないんだけど、ゲームやるほうとしては、とびきり楽しい。やっぱ楽しみながら仕事してるなーって、日本ファルコムの木屋さん見てると思ったりもする。

えー、まずシナリオ。このゲーム、マップが、ダンジョン、森、砂漠、山岳、沼地と5つあって、それぞれに、10個のシナリオが入ってる。全部で50個。でも、これを全部やるわけじゃない。シナリオ2本というか、たとえば、森の1と2がセットで、まず1で何かとってきて、2でデカキャラたおすって感じ。で、次に、山岳の3、4と進むわけ。もちろん、この組み合わせは自由なんで、組み合わせは5×4×3×2×1＝120通り（！）。これに、将来発売されると思われるエディターセットがついたら、こりゃすんごいもんだぜ。まっ、このエディターセットのほうは未定みたいだけど。で、1つのシナリオはだいたい2時間ぐらいで終われるようにするんだと。わりと、さくさくって感じ。

で、モンスターの数。これは、すっごいこと書いちゃったな、8月号では。2000なんてね。いちおう正確なところでは、200個ぐらい。デカキャラ1（これスリーLサイズっていうんだと）、ミドルキャラ（同じくLL）25。それから、ふつうのいわゆるザコキャラにもS、M、Lのスリーサイズある。本当に、画面見てると、大きさバラバラだし、横長のも、縦長のもいる。ふつうこういうのってデータとか単純にするために、サイズ合わせるってことが多いんだけど、こういうふうにバラバラにするのって、けっこう大変なんじゃないかと思うんだよな。もちろん、プレイヤーとしては喜ぶべきことではある。J.D.が見てたかぎりでは、ハーピーがかわいかったな。女の顔で、胴体鳥っていうイメージで、本当は暗いモンスターなんだけど、ファルコムにかかると、こんなにかわいくなる。これが、なんか道で通りかかって、目が合った野良犬が、あとついてくるみたいについてくる。このゲーム、4人がつながって歩くんで、ジャンプするときも、一人一人順番にジャンプしてくって感じなんだけど、このハーピーも、いっしょにジャンプする。知らない人が見たら、仲間が5人いるみたいなもんである。

あと、魔法な。これが、月から、火星、水星、木星、金星、土星、太陽にちなんだのが123。これ、戦闘に関するのから、治療とかっていろいろなんだけど、ちらって資料見せてもらったら、もちろんふつうのもあるんだけど、敵を転ばせる、とか笑えるのがあったり、敵の生命力を吸収する、とか危ない、というか、これじゃどっちがモンスターかわかんないのがあったり、見てるだけで楽しめる。あと、若返りとか。これは使うとレベルが下がるらしいけど。で、あと、なんとかして、不老不死のキャラというのも夢ではないらしい。

アイテムは、8月号で話したとおり、各種基本アイテムに、魔法をかけてもらって特別なアイテムをつくってくってスタイル。いろんな組み合わせで、どんなのができてくるんだろ、って、ほんと、これは楽しみ。なかには、火と水みたいに打ち消し合うのもあるらしいけど。

薬も、4種のハーブを組み合わせて、計32の薬がつくれちゃう。

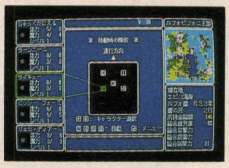
とかって、書くのは簡単だけど、つくるのって、こりゃ本当に大変だと思う。なんか、木屋さん見てると、スイスイやってるように見えちゃうけど。もうニコニコしながら「大変なんですよっ！」とかいってるんだもん。実感がまったく感じられない。おそろしいことではある。

とにかく、この『ソーサリアン』完成が待ちどおしい。なんかこう、この気持ちをたとえるなら、ほんのちょっとの間しか会えなかった女の子で、遠くにはなれて住んでる人に、今度、もっとじっくり会えるっていうのがわかっている、というような気持ちだな。もちろん、その人に大いなる愛というか恋の予感というか、確かなものを感じてる場合ね。うーん、これは、楽しみだなー。こんなたとえを出してたら、本当に恋しさがつのってきた。読者のなかにも、思いを同じくしてる人がいると思うけど、とにかく、いっしょに待とうな。女の子は1人しかいないけど、『ソーサリアン』は、だれの手にも平等に届けられるのだから。

ティル・ナ・ノーグ RPG

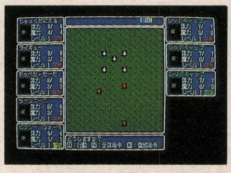
T.ir.nan.og

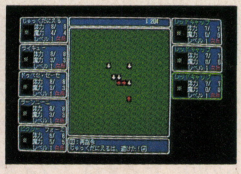
珠玉のRPG再びなのである！



移動時のフォーメーション。途中で新しくキャラが参加したら、必ずこれを。キャラの名は当然変えられる。

これが外の昼間、↑が自キャラ（もち、これ製品では、シンボルに変わるけど）。左がダンジョン入り口、右上がお城で、左上が街だな。





レッドキャップ3人衆との戦い。だんだん入り乱れて……。ヤレヤレーッ！って感じ。

システムソフト
PC-9800シリーズ
価格、発売日未定

ひたれるっ！

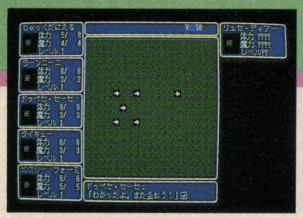
J.D.である。あの『エリュシオン』を作ったシステムソフトから、またしてもひたれるRPGご登場の予感なのである、ということで取材に飛んでみたんだけど、やっぱこれそうとうおもしろい。遊ばせてもらったのは、まだプロトタイプで、グラフィックやなんかも未完成で、アイテムも武器や防具いっさいなしって感じなんだけど、それでもおもしろかった。ほかにも、『大戦略』関係やなんかの取材も残ってたんだけど、なーかなかやめらんないって感じ。取材した時点ではキャラのグラフィックは矢印だけって感じで、これがぐるぐる動くだけなのに、のめりこんだ。これは、はっきりすごいことだと思う。

まず、第1の特徴は、シナリオがやるたびにちがうってこと。『ローグ』やった人はわかると思うけど、あんな感じで、プレイヤーディスクをつくるときに、シナリオ、要するに、どんな国でどういうことが起こってるんで、どうする？というのから、マップの構成までをジェネレートしてくれるのだ。『ローグ』の場合は、その時その時に行き当たりばったりにフロアをジェネレートしてくれるって感じなんだけど、こっちは、一度シナリオができちゃうと、それがふつうのRPGみたいに、というかRPGそのものになっちゃう。これは、すごい。一つとして同じシナリオはできないってわけである。

でも、だからといって1つのシナリオが単純、素朴か、というと全然そんなことがない。まっ、期間的には、3日か1週間で終えられる、というシナリオにする予定だそうだから、もちろん、そう大きくはないけど、RPGとして十分なボリューム。なんつっても何度も遊べるんだもんな。でも、マップとかがちがうだけで、ゲーム自体そんなに変化のあるゲームができるわけないじゃん、とか反論を起こす人もいそうだな。J.D.もそう思った。だけど話を聞いてるうちに、その疑問も氷解。めでたしめでたしとなった。なぜか。このゲーム、順序が逆になったが、どっちかというと、ウルティマ型で、野原とかそういうとこをキャラのシンボルが動きまわって、モンスターに会ったり、ダンジョンに入ったりってゲームなんだけど、で、仲間も自分以外に4人まで引き連れて冒険に出るってタイプなんだけど、まず仲間にできるのが人間に相当するダーナ・オシーっていう種族以外にピクシー、エルフ、シルフ、ネイレードなど10種ぐらいそろってる。これってすごく個性的で、J.D.がプレイしたテスト版ではピクシー・フォーミちゃんという女の子を仲間にしたんだけど、これがHPないくせに足が速いもんだから戦闘では真っ先に敵陣に入ってく。死んじゃ困るから、なるべく真ん中のほうに配置（このゲーム、いい忘れてたけど、メンバーのフォーメーションとかもいじれる。で、戦闘になると、わりと勝手に戦ってくれる。まっこのへんは、あとでゆっくり書くけどね）して、なるべく戦わないように、警戒の構えにさせてるのに、いざ戦闘が始まると真っ先に切りこんでく。要するに、いうことを聞いてくれないのだ。でも、こういうキャラほど愛着もわくのだ。で、途中ずいぶん長くなったが、この仲間にできる種族みたいなのが、シナリオによって分けられる、という話なのだ。そうなると、少なくともそのすべてのパターンをやる価値はありそう。もちろん、愛着がわくだけじゃなくて、戦いのときの強さとか足の速さ、使える魔法なんかも分かれてくるので、このへんも楽しみだし。

武器も、全部で80種以上あるとかで、これもシナリオによって分けられるらしい。もちろん、防具やなんかもね。魔法も、200ぐらいあるうちから、1シナリオ50ぐらいとか。このへんがぶりぶりーって組み合わさると、すっごいバリエーションが楽しめそう。

で、このゲームのもう1つの特徴は、というと、やっぱ戦闘モードだな。これって団体戦。こっちは5人（これって当然ゲーム開始時は1人で、だんだ



新しい仲間に出会う。女の子なので、男を1人クビにしたところ。

パラメーター表。J.D.のだよん。

だと。作者の竹谷氏も、このゲームにはそうとう思い入れがあるみたいで、それが伝わってくる仕上がりが期待できそう。とにかく、ゲーム性よりもドラマ性、ひたれるゲームを！という大目標は、軽くクリアできそうな、年末の超目玉作になりそうな作品。とりあえず、これまでできた部分で紹介してきたけど、もちろん、完成版はこんなもんじゃない、と思う。少なくともグラフィックでは、名前の下に各人の顔とか出るみたいだし、さっきもいったけど、矢印はすべてグラフィックのシンボルに変わるし。『エリュミオン』か『ローグ』が好きな人だったら、まちがいなく好きになれると思う。もちろんそうじゃない人にもねっ！

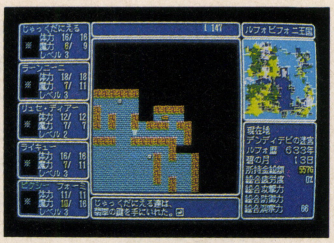
ん仲間ふやしてくってパターンなのだ)、で敵も最高５人まで。で最高10人のキャラが入り乱れて戦うんだけど、このへんが、けっこうおもしろい。まっ、ふつうはコマンド待ちになって、だれをねらうか、とか出てきてってパターンなんだけど、このゲームの場合、それをいちいち指定することもできるし、勝手に戦えーっ！って感じにすることもできる。

まず、移動時のフォーメーションと戦闘時態勢っていうのを設定する。フォーメーションのほうは、魔法使い系を後ろのほうに置いとくとかって、そんな感じかな。それとHPの少ない人だな。で、戦闘時の態勢っていうのは、３段階。攻撃と、警戒と、防御。警戒の場合は状況に応じて、攻撃になったり防御になったりってやつ。で、敵と出会うと、戦闘になるわけだけど、このとき、一人一人に指令を出して、たとえば敵の一人を集中攻撃とかってこともできるし、自動戦闘モードみたいのもあって、勝手に相手を選んで戦ってもらったりもする。よっぽど特殊な敵が出たとき以外は、この自動のほうを選ぶことになりそうだけど、これがすっごくうまくできてる。見てるだけでけっこう楽しめるのだ。セーブはばんばん、どこでもいつでもできるので、このへんわりと楽に見ていられる。もちろん、逃げたりもできるけど、ばらばらに逃げるので、途中で１人ゆくえ不明なんてこともあったりして、スリルも十分なのである。

あと、トラップとかもけっこうあって、その場所に行くと、しかけ矢がピュンと飛んできたりする。これ、もちろんダンジョンの中でのこと。ダンジョンは、自分のいる周囲だけが明るくて、それ以外は真っ暗。で歩いたとこは明るくなるってタイプ。だから一度来たとこは一目瞭然でわかる。これははっきりうれしい。マッピングの必要がほとんどないのだ。で、カベがくずれたりもして、思わぬ部屋に入ってったり、宝物見つけたりってなことも。あ、トラップのこと話してたんだ。あと落とし穴とかもあったり。これって一度ひっかかんないとわかんないかっていうと、そんなことなくて、そばを通ると「あ、トラップがある」とかってメンバーの一人が教えてくれることもある。この差は何か、というと、メンバーの総合洞察力の高低で決まる。要するに、一人一人のキャラに洞察力っていうパラメーターがあって、これの合計が総合洞察力。これが高いほど、トラップやモンスターに気づく度合いも高くなる。

とにかく、何が起こるかわからない、ひたれるゲームなのである。

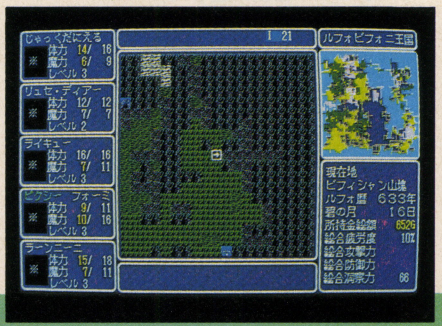
と、まあこんな感じかな。スタート時にお城に行って王さまに会って、みたいなのは、ある。でも、シナリオによってはこの王さまがいなくなってたり、死んでたりってのもあるんだと。で、街も７、８個。なかには、他種族の街もあったり、これもシナリオによって、いろいろとか。で、決まってるのはダンジョンが10個ってこと。これ、１つが最高20フロアっていうから、かなりのボリューム。もちろん、ワープがからむのもあったり。ラストの敵キャラがいる塔も、この中にふくまれるん



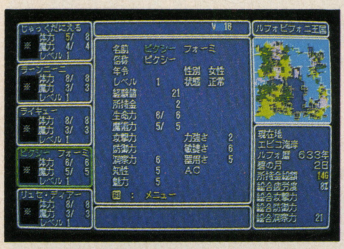
グレーっぽい丸が２つあるのはトラップ。宝箱の中には、ひすいのカギ。

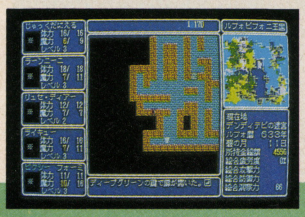
魔法の巻物を見つけたら、この神殿にもどって、封印を解いてもらう。

ルフォビフォニ王国、ビフィシャン山脈の夜はふけていくのだ……。



これが向こう見ずのフォーミちゃん。パワーはないけど、すばしっこい。



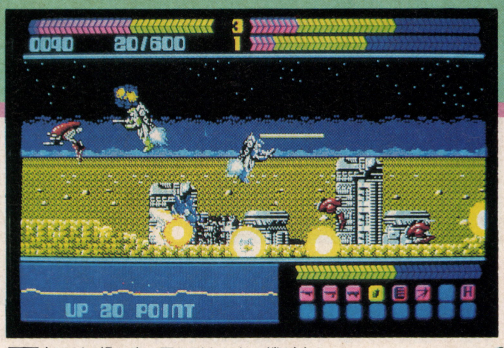


ダンジョンの中。赤いのがトビラ。専用のカギがないとあかないのだ。白いのが階段で、中央ちょい右上のグリーンっぽいとこがくずれたカベだ。

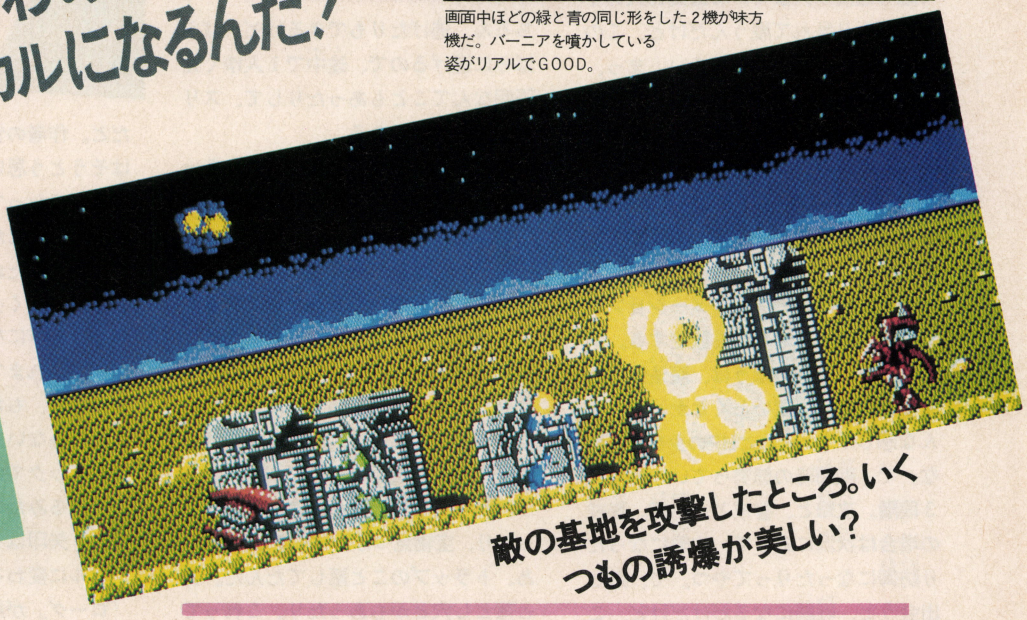
獣神ローガス

RPG

アクションRPGをきわめるとタクティカルになるんだ！



画面中ほどの緑と青の同じ形をした2機が味方機だ。バーニアを噴かしている姿がリアルでGOOD。



敵の基地を攻撃したところ。いくつもの誘爆が美しい？

アーテック
PC-9800シリーズ、PC-8801mkIISR以降、X1シリーズ　7,800円
8月中旬発売

大ヒットの予感が…

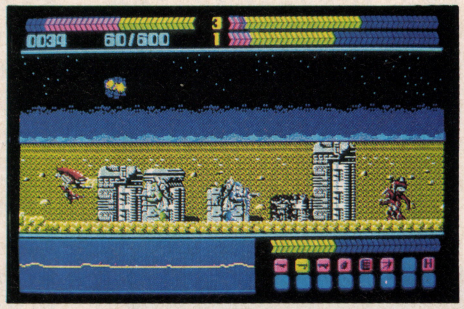
「アーテック？　聞き慣れないソフトハウスだなあ」という読者諸君がほとんどじゃないかな。この会社は、かのスタープログラマー森田和郎氏（森田将棋や森田オセロの作者）が率いるランダムハウスの別ブランドとして生まれた会社なんだ。

ここで作られた『獣神ローガス』は、すでにいく度も紹介ずみだ。でも、なかなかハッキリした正体を現さないから、不安と期待がフィフティーフィフティーだった。今回、ゲームの全貌を知ることができて、これは期待できるゾという結論に達した。

ハードなデザイン

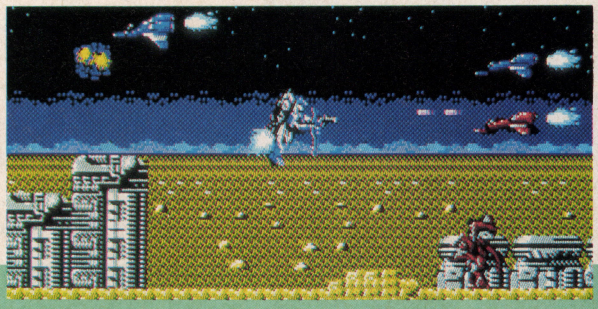
最初に発売されるPC-9801バージョンのゲームスタイルは名づけて〝タクティカル・アクションＲＰＧ〟だ。基本的にはＡＲＰＧなのだが、それに、さらにストラテジー的な要素を加えているというわけ。いままでのように、ただ前進あるのみ、ダメでモトモト玉砕戦っていうんじゃないってこと。状況を見ながら撤退するなどの作戦が必要なのだ。『獣神ローガス』にはベースになるこんなイントロストーリーが用意されている。

ある資源採掘惑星から、突然定期便がとだえた。母星が調査隊を送った結果、某国が惑星上で先住生物のものと思われる遺跡を発見、その後彼らが開発した機動兵器で、惑星上の主なベースを武力で支配下において母星との連絡を断ったというのだ。母星の連合軍に対して、彼らは反乱軍と呼ばれた。反乱軍の機動兵器には未知のシステムが使われ、このままでは母星が侵略されかねない状況になると感じた連合軍は、反乱軍のものを上まわる機動兵器の開発を始め、ついに達成した。連合軍は、これらの兵器を使って反乱軍の鎮圧に向かった。プレイヤーはみずから機動兵器に乗りこみ先鋒としてさまざまな



こっぱみじんの敵基地。

上空に戦闘機登場



主張はハッキリと

「ふつうのアクションゲームを作るんだったら、ファミコンにかなうわけはありません。だから、パソコンでしかできないようなアクションＲＰＧを追求していったら、ストラテジー要素が入ってきて、ローガスのようなゲームができたというわけです」

こういうことばがすんなり出てくるあたり、アーテックは自分たちの主張をしっかりもったソフトハウスだということがよくわかる。ローガスのできは彼らの主張どおりのものになりつつあるようだ。あとは、ゲームにウルサイ諸君の評価を待つだけである。

任務にあたるのだ。ゲームの最終目的は反乱軍を降伏させて、遺跡の謎を解明することだ。

ストーリーに沿って、戦況に応じ、攻撃、防衛、遭遇、遊撃、護衛の５つのミッションのうち１つを選ぶ作戦モードと、選んだ作戦を実行するアクションステージとの２つにゲームが構成されている。

ローガスのおもしろいところは、ストラテジー要素が加わったことによって、今までのアクションゲームに比べてプレイヤーの行動バリエーションが多くなったということだ。

各面のキャラクターを全部たおさなければ、次に進めないというようなことはないのだ。

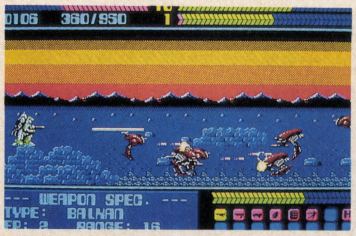
たとえば、各ミッションの成否は、敵戦力の何％にダメージをあたえたかによって決まってくる。その割合も、ゲームの進行によって〝士気レベル〟という形で決定されてくるというから、憎い。

もし、敵の攻撃で、自機のヒットポイントが少なくなったら、やられる前に脱出することもできる。

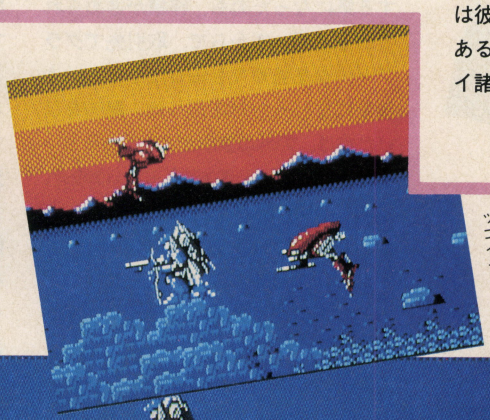
この場合ミッションは失敗になってしまうから、別のミッションで一度態勢を立て直してから、再び敵にいどむことができる。

ミッションが順調に進めば、自機のヒットポイントも上がると同時に、装備もふえて強力になる。キャラクターも外見が立派になって重量感が増すので、見た目にも十分楽しめる。また、ローガスの最大の特徴といってもいい〝僚機〟は自機がパワーアップしないと現れない。

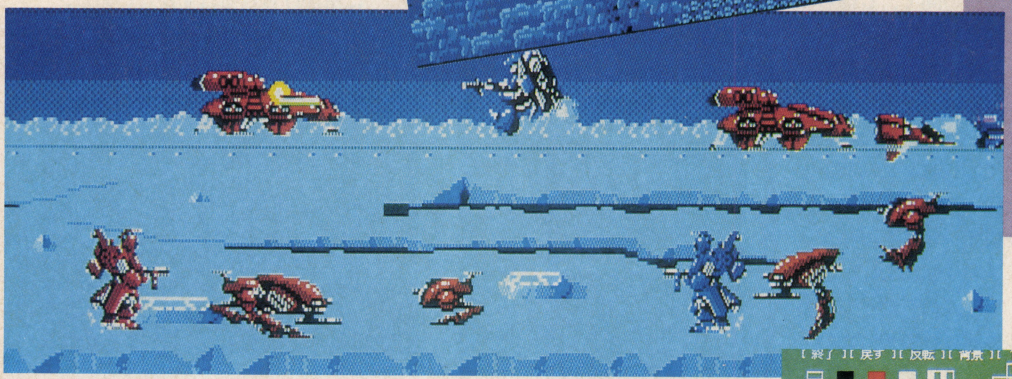
僚機とは、要するに自分と行動をともにしてくれる頼もしいやつなのだ。僚機は、自機と同じく敵をやっつけることでレベルが上がっていく。僚機との絶妙のコンビネーションでミッションをコンプリートしよう。

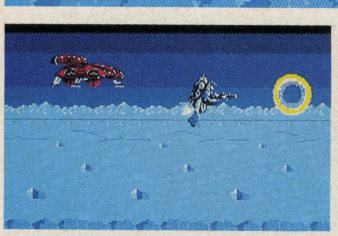


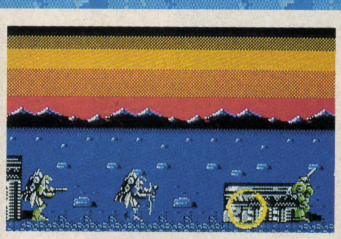
画面左下は、武器選択のウインドー。右下にあるアイコンのなかから、好きなものを選ぶ。

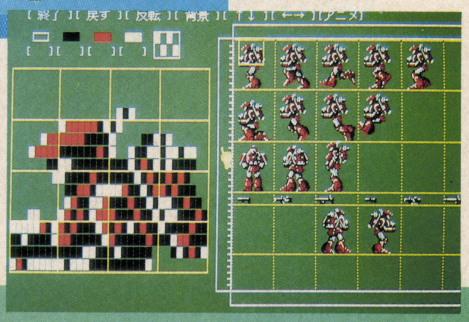

2機が背中合わせになった。なかなかカッコイイじゃん。

こんなにキャラクターが出てきていいのか。全部細かく動くからこわい。


もっとパターンをふやすかどうか、ただいま検討中。


ミッションが終了した。


味方機がどこかでやられたようだ。



マイトアンドマジック

Might and Magic

RPG

ひさびさに感覚に合うRPGに出会えた、という期待感

※画面はアップル版のものです。

NEW WORLD COMPUTING,INC.
Apple IIシリーズ
PC-98,88シリーズ(11月中旬発売予定)
スタークラフト

移植の取材をきっかけに

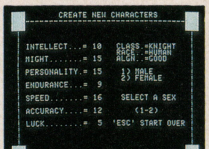
アップルユーザーの間で、しばらく前から大物と話題になっているゲームに手を染めた。もっとも、最近はアップルのゲームだからといって、すごいゲームにちがいないとはいえない状況が続いているので、正直あまり期待はしていなかった。そのバランスのよさゆえに、あまりにインパクトの強かった『ウィザードリィ』や『ウルティマ』シリーズ以降、ゲームのデザインは細かなディテールの新しい表現に向いてしまっていて、見た目に新鮮なソフトは多かったけれども、大型新人と呼べるようなゲームには、ついにお目にかかってはいなかったのが、本当のところだった。もちろん、日本人には思いつけないような新奇なアイデアは少なくなかったのだが、それはあくまでもアイデアであって、完成されたといえる状態にまで高められたゲームはなかなかない。まっ、それはどこの国でも変わらないのだけれど……。

そんなわけで、このゲームをプレイする気になったのも、移植が進められていると聞いてからで、取引先でグラフィックを見せてもらってからという後手にまわった対応だった。興味をひいた点は、野外の表示が3Dであるということだけだったのだが、これは最近、気になっていたスタイルと同じだったからだ（ダマシは上下左右スクロールがきらいである。時間、空間的なスケールがデフォルメされすぎる傾向があるからで、『バーズテールII』以後、この表示方式の可能性に期待している）。

イージーにプレイできる本格派

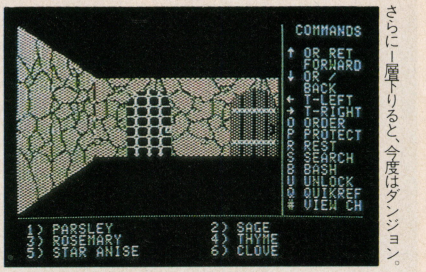
プレイを始めてスグに、いわゆるふつうのRPGとは、微妙にシステムが異なっていることを感じた。たとえば、マジック・ユーザーが最初からレベル1の魔法をすべて使える。クレリックとソーサラーについてそれぞれ7種類ずつなのだが、とりあえず必要な治癒、光、ターン・アンデッド、ロケーションといった実用的な魔法が、効果は低いながらも利用できる。これは大切なことで、ゲームのリアリティー上も、その程度の魔法も使えない連中が冒険に出かけられるはずがないのだ。

このことは、このゲームのスケール

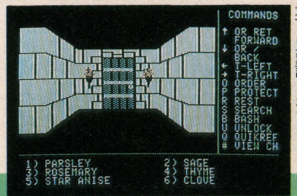


キャラクターの設定は、おなじみのスタイル。性別も意味があると、ほのめかされている。

レベルーのキャラクターがパーティー分用意されているが、わざわざつくってみた。

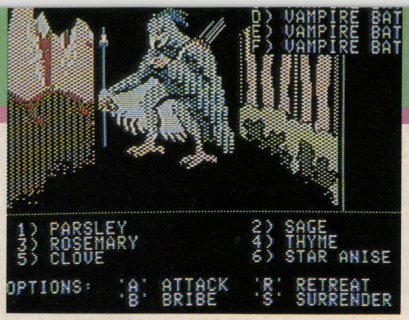


さらに一層下りると、今度はダンジョン。

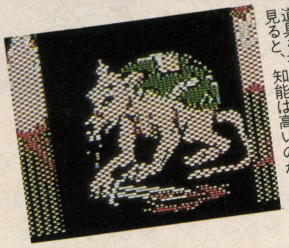


宿屋を出たところ。町は地下に建設されている。

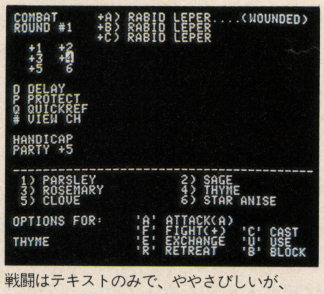
町から直接外へも出られる。



地上はやはり動物型が多い。



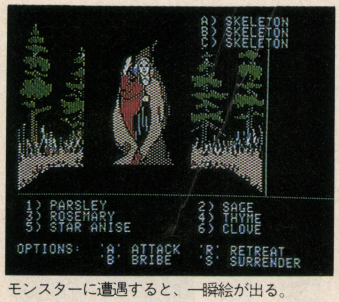
道具を持っているところを見ると、知能は高いのか？



戦闘はテキストのみで、ややさびしいが、システムは非常に凝っている。

の大きさも物語っている。つまり、最初から使える魔法が多いほど、冒険中に遭遇する危険も大きいと考えられるからだ。それは、ストーリー上からも、ゲームデザイン側からも推測される。伝聞で申しわけないが、細かなミッションが複数（10以上）存在するという。しかも、その達成は、必ずしも順番があるわけではないらしい。ゲームの複雑さが求められ、シナリオの上でおどらされるようなタイプがふえるなかで、そういった自由度の高いシナリオは歓迎できる。

戦闘のシステムも目を引いた。ヒットポイント制を採用しているのだが、戦闘で傷を負いHPがなくなると、まず戦闘不能に陥る。もちろん全員が戦闘不能になってしまえば、その時点でゲームオーバーとなる（それでも、リターンキーを押すだけで、最後に宿屋に入った／セーブしたところから冒険を再開できる）。戦闘に勝てば、キャンプを張って体力を回復し、探索を続けられる。キャンプのシステムも興味深く、食糧を１ポイント消費して、マジックとHPが回復する。いちいち魔法や薬で



モンスターに遭遇すると、一瞬絵が出る。

治癒を行う手間が省けるのはありがたい。ただし、食糧が尽きると、キャンプを張っても、何も回復しなくなる。プレイアビリティーをうけながら、食糧の重要性をうまく表現している点で、すぐれたデザインと感心してしまった。

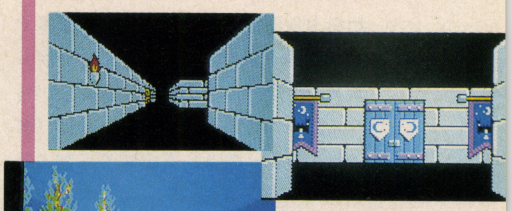
また、戦闘前のオプションに、降伏というのがあって、捕虜をとるタイプのモンスターの場合には、ダンジョンのより深い部分に連れていかれる場合があるそうだ。しかも、マニュアルによると、牢屋や宝物庫へ行くための手段（!）として利用できるとある。食糧や金貨を奪われる危険性があるということだが、こういう展開が待っているとなると、ゲームへの入れこみようは全然ちがってくるというものだ。

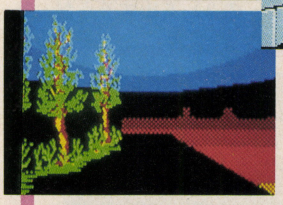
それから、戦闘の行われる場所、モンスターの数や展開によって、戦闘に加われる人数が変わってくるというのもおもしろい。つまり場所の広さとフォーメーションの関係も表現されているのだ。スクロールタイプで、よってたかってモンスターを袋だたきにするのと、同じことができるわけだ。また、あとから飛び道具（スリングや弓矢）も使える。とにかく戦闘システムの凝りようだけでも、興味のある人間にはこたえられない。

年内にも移植版が発売

そもそも今回のきっかけになった移植版だが、グラフィックのデザインは大半が終わっていて、11月の中旬にはPC-98、88を、12月にFM-7/77、X1が予定されている。発売元は、『ファンタジー』シリーズの移植も手がけた「スタークラフト」。テスト版を見たかぎりでは、画面の切りかえも速く、期待してしまう。

ちなみに、アップル版のパンフレットからスペックを拾ってみると、モンスター200種、魔法のスペル94種、マジック・アイテムが250種と、超豪華版。しかも付属のマップは森あり、砂漠あり、沼地、海、氷河と地形もバラエティーに富んでいて、３D表示からマッピングしていくことを考えると気が遠くなるほど広い。ゲームの難度も異常に高いということだから、やさしめのRPGをもの足りなく思っていた向きには、絶好のゲームとすすめられる。





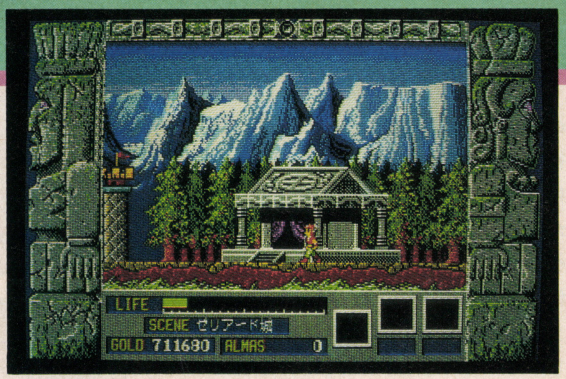
開発中の画面を大々的に公開しちゃおう（PC-98版）

モンスターの絵も、新しくかき直されている。

ゼリアード

RPG

ゲームアーツがRPGを作るとこうなるのだっ!



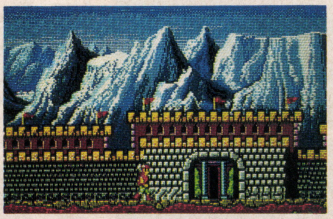
ゲームアーツ
PC-8801mkIISR以降
価格未定

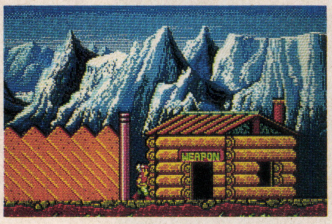
RPGブーム再燃!?

『テグザー』、『シルフィード』、『ぎゅわんぶらあ自己中心派』と、年1本ぐらいのペースで大作を出してきたゲームアーツが、今年の年末はなんといっぺんに4つの新タイトル（1つは『ぎゅわん自己』の2）を出すそうだ。それも2つは、今までゲームアーツが手がけたことのないジャンル、RPGなのだ。アクション、シミュレーションとヒットを飛ばしてきたゲームアーツがとうとうRPGの世界にも進出してきたわけで、これによってRPGブームがさらに加熱されるだろう。

『ぎゅわん自己』以前はゲームアーツはアクションゲームだけが得意なメーカーと考えられがちだったが、社長の宮路さんをはじめ、スタッフの人たちは知る人ぞ知るボードゲームのマニア。シミュレーションやRPGに関する知識の豊富さは、おそらく日本のソフトハウスのなかでもトップクラスだろう。今までRPGを手がけなかったのも、知りすぎているばっかりにハンパな作品を作れなかったというところに理由があるようだ。

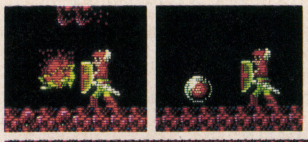
と、前置きが長くなってしまったが、そんなわけでゲームアーツのRPG第1弾がこの『ゼリアード』なのだ。ストーリーは、ある国の王女さまのペンダントが何者かによってバラバラにされ、地界に隠されてしまったのを探しに旅に出るところから始まる。Muralla（スペイン語で城壁）と呼ばれる地上の街をわたり歩いて情報を収集したり魔法をもらったりし、魔物の巣くう地下へと入っていく。で、地下にもSATONOと呼ばれる地下都市があったり、謎めいた扉があちこちにあったりで、けっこう奥が深かったりするが、基本的には、地下はアクションがメイン。敵キャラ全種類に、固有の動きがあるなんてところは芸の細かいゲームアーツらしいところだ。自キャラの動きもすごいいい。刀のふり方が縦と横の2種類あったりして、効果がどうちがうのかわからないけど、ここらへん楽しみだ。ほかにも敵の声が近づくにつれて大きくなるとか、スクロールする背景のたいまつがゆれているとか、アイデアいっぱいの作品になりそうなのである。


城の入り口。


武器屋だ！

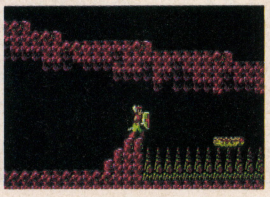
※画面は製作途中のものです。

ここから地下へ入るのだ。

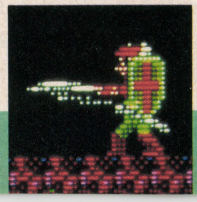

敵をたおすと手に入るアルマ。

左の穴は別の洞窟へ通じている。

扉の上に石がついてる。


痛そーなトゲ。

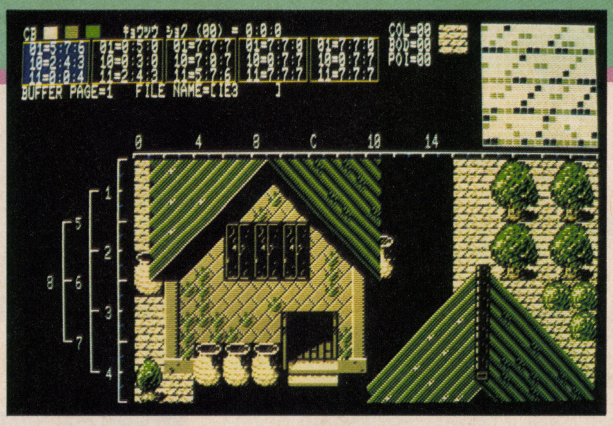
刀の動きに注目！どんな敵でもたおせそう



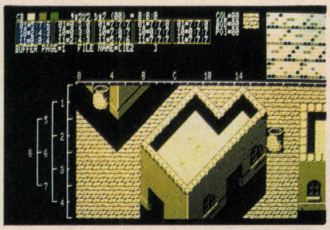
タイトル未定なのだ

RPG

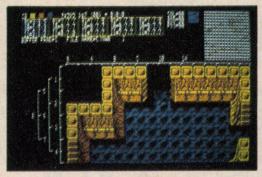
ゲームアーツ
MSX2 2メガロム
価格未定



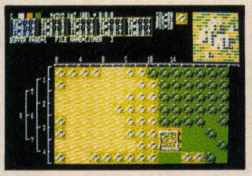
画面はコミカルに！動きはアクション！中身は本格RPG！



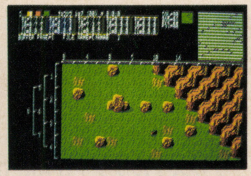
ななめの建物でリアルな雰囲気。



配色はわりとシブめ。



移動するときはこのスケール。



戦闘シーンはこのスケール。

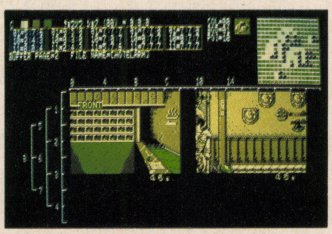
欲ばりRPGなのだ

こちらはゲームアーツRPGの第2弾。ま、『ゼリアード』はPC-88SR用で、こっちはMSX2用だから、MSX2ユーザーにとっては、これが第1弾ってことになる。なにを隠そう、このゲームのキャラクターデザインはあのあさりよしとう先生の手によるものだ（右下の絵を見て、だれの作品かわかっちゃった人は、はっきりいって危ない）。メインプログラムはあの『シルフィード』の作者の宮路たけし氏（宮路社長の弟さんである）。「モンスター大図鑑」の執筆者竹内誠氏のシナリオ、グラフィックは期待のルーキー吉田氏と、強力な顔ぶれに期待はつのるばかりだが、まずはプロローグの紹介からいこう。

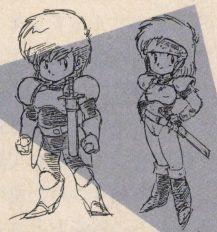
主人公はある町の住人。ある日その国のお姫さまが何者かにさらわれてしまった。国王は兵を総動員して姫のゆくえを捜すが、見つかるどころか兵隊も帰ってこなくなってしまうしまつ。そこで国王は、町ごとに、「年貢を軽くしてやるから姫を捜し出すための人間を出せ」とおふれを出す。主人公の住んでいる町では公平を期すためにジャンケンをさせる。そして最後に負け残った者が姫捜しに行くのだが、まんまと主人公が負けてしまい、姫を捜す旅に出ることになる。

このゲームが今までのRPGと大きく異なる点は、あまり、成長したり死んだりすることに重点を置かないようにしているところだ。「RPGの本当のおもしろさは、1人のキャラクターになりきって、不思議な世界を冒険してまわることであって、コツコツとHIT POINTを高め、デカキャラと対決するだけがRPGじゃないということを知ってもらいたい」（宮路たけし氏）という気持ちから、あえて成長に関するパラメーターを表示しない。もちろん戦闘シーンはあるが、今のところくわしくはわからない。操作性はアクション的に、内容は本格的RPGに、グラフィックはコミカルにと欲ばり放題のゲームなんである。

ま、なにしろタイトルさえもまだ未定の作品だから、はっきりいつ発売とはいえないけど、少なくとも年末には出るようだ。今度はがんばって予定どおりに出してね、ゲームアーツさん！



建物の中。



あさりよしとう先生製作のかわいいキャラがそのまま画面じゅうを動きだす。あのノリがどれだけ出るか楽しみだ。

針を飛ばすボスキャラ。

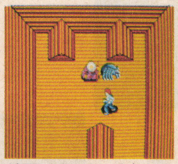
魔法使いのボスキャラ。

ジハード

RPG

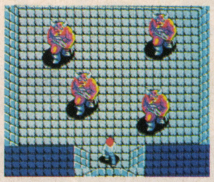
クリスタルソフト
PC-8801mkIISR以降
(要2ドライブ)価格未定

セミリアルタイム RPGなのだ

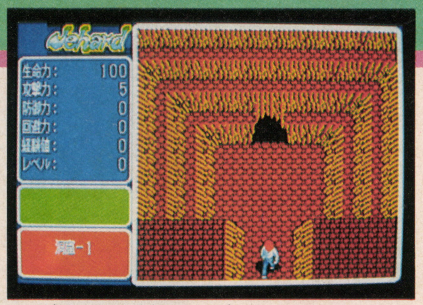


地下にはいろいろなところに、先遣の討伐隊の生き残りがひそんでいる。彼らからいろいろなアイテムが手に入る。写真はクモのアイドル（像）。

デカキャラ（中キャラ?）は、それぞれのアイドルと、十分な攻撃力がないと勝てない。

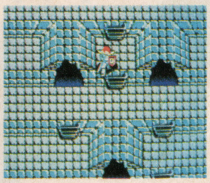


こうやって、いきなりたくさんの敵と対面したりすることもある。



ここが、スタート地点。この洞窟の入り口の向こうが広大な地下都市になっている。かつて聖地であったこの地の地下で魔王が復活してしまったのである。

このように層が複雑だが、作者の土田さんいわく、「マッピングする必要はそうないでしょう」。



迷路といっても、わりと歩いているうちに、次々と事件が展開していくから、道に迷って堂々めぐりってことはない。

やたっ。もうきのうまでのぼくではありません。

聖櫃をとりもどせ!

クリスタルソフトがARPGの第３弾として世に送り出そうと、いま着々と完成を急いでいるのがこの『ジハード』だ。物語は、山の谷あいにある聖地から始まる。ここには地下深く魔王を封印してあったのだが、ある日その封印を破って魔王が復活してしまう。復活した魔王は、聖地に納めてあった聖櫃を奪い、聖地の地下に手下を集めて悪の巣窟をつくってしまう。聖地に住んでいた人々は、山によってほかの地域と隔絶されているため、逃げることもできず、魔王の巣くう地下の一部に地下都市をつくり隠れて暮らしていた。この話を聞きつけた勇者たちが過去に何度もこの谷をおとずれたのだが、その後の彼らの消息を知っている者はいない。

……てなわけで、主人公はこの危険きわまりない魔王の巣くう洞窟へと派遣された１人の勇者なのである。ゲームは洞窟の入り口から始まる。中へ入ると、さっそくある老人に出会ったりする。この老人こそ、じつは主人公がここへ派遣される前に派遣された勇者の一人なのである。魔王との戦いに敗れ、命こそとりとめたものの、年老いた姿にされてしまい洞窟の中にとり残されていったのだろう。こういう老人が、洞窟の中にはけっこうたくさんいて、彼らは自分の経験から得たいろいろなヒントや、次の勇者が来るまで隠し持っていたいろいろなアイテムをくれたり、傷を治してくれたりと、ほんとにいろいろ役に立つ老人たちなのだ。集められる情報はほかに地下都市の住民たちからのものがあるが、なかには魔王の手下が住民に化けていることもあるから要注意。ほかにも敵と戦っているうちに意外な展開をすることもある。『ジハード』は、『ボルフェスと５人の悪魔』のように、画面上で敵と会えばそのまま戦闘になるタイプだけど、『ボルフェス～』ほどむずかしくない。キャラどうしが接触していれば、こちらの力と敵の力によって結果が決まるというあれである。ただし、デカキャラをたおすには、そいつの魂が宿っているというアイドル（像）を手に入れないと勝てない。ここで物語に深みが出てくる。このアイドルはどこにあるのかわからない。とんでもないやつが持っていることがあったりして、この展開がなかなか楽しめそうなのだ。結末もクリスタルソフトならではの超意外なものらしい。ウーン楽しみじゃ。

このメデューサうえーえんだー

水魔洞の中はモンスターも水を得た魚のように泳ぎまわる。

どっこいしょっと!

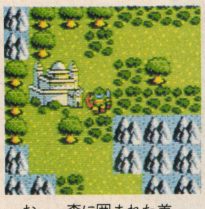
クリムゾン RPG

いよいよ来ます大御所が!!

クリスタルソフト
PC-8801mkIISR以降
(要2ドライブ)価格未定

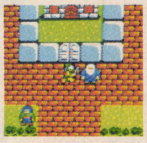
都市や山に入るときに出てくる美しいグラフィック。いやおうなく、雰囲気をもりあげてくれる。

町に入ると町の拡大マップが、町の中の家に入ると、さらにその拡大図が出る。町や城をめぐって情報集めをするのが楽しくなりそうなかわいいグラフィックだ。戦闘モードは現在作成中。



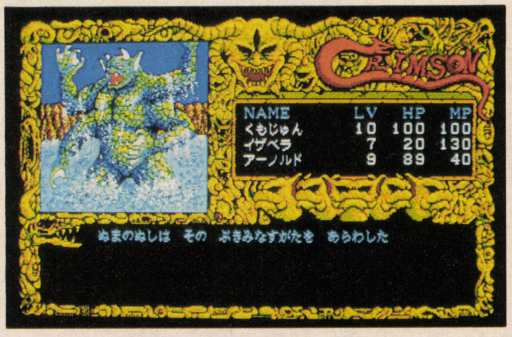
おっ、森に囲まれた美しい城が見えてきた。なんかワクワクするなー。

船。これを見つけるのがひと苦労らしい。



門は同じ色のカギがないとあけられない。

全体に漂う美しくもあやしい雰囲気は、クリスタルソフトならではの味!



本格的RPGなのだ

もう1つのクリスタルソフトのRPGは、ひっさびさの正統派RPG『クリムゾン』である。

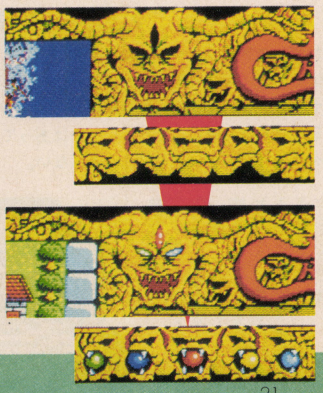
絶対的支配者クリムゾンの圧政に苦しめられている民衆のうちの一人の青年がいて、戦士であった彼の父親はクリムゾンをたおしに行ったままもどらず、母親は病気で死んでしまうという、めちゃくちゃ悲惨な境遇に追いこまれて、暴君打倒のため旅に出る。これがプロローグ。写真を一目見て目をひくのは水牛のような角を生やした三つ目の怪物の顔だろう。この三つ目をそれぞれ点灯させるためには目に見えないアイテム、すなわち勇気、正義、力を手に入れなければならない。さらに中央にいる5ひきのゴブリンのような顔に5つの玉(かげろうの玉、氷の玉、闇の玉、光の玉、炎の玉)をくわえさせる。ここまでそろって初めて暴君クリムゾンと対決できるようになるみたいだ。と、口でいえば簡単だけどそう単純ではない。旅の先々で、さまざまなドラマがあり、それを一つ一つ解決していくことによって謎が解かれていき、クリムゾンの正体もわかっていく。旅といっても、町と城の間を行き来するといった単調なものではない。森や沼、谷、はてはキャンプ場、つり橋、鉱山といったところでも物語が展開する。

この広大な世界の中で、暴君クリムゾンをたおすという同じ志をもつ者が2人いる。1人はエロイアの城というアマゾネスの城の戦士イザベラ。もう1人はクリムゾンによって滅ぼされた城の戦士のアーノルドである。まずは彼らを探し出すところから物語は始まりそうだ。

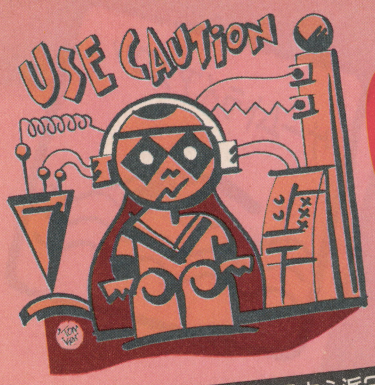
画面を見てわかるように、移動中や対話のところはかわいいキャラクターの出てくるドラクエタイプだが、それぞれ町や城、谷などに入るときに美しいグラフィックと意味ありげなメッセージが出てきて雰囲気をもりあげてくれている。

作者の中杉さんが、シナリオ作りだけに半年以上もかけているという大作だ。

うー。11月まで待つのがつらい。



3つの目は、勇気、正義、力のアイテム。なかなか美しいオドロですな。



SLG

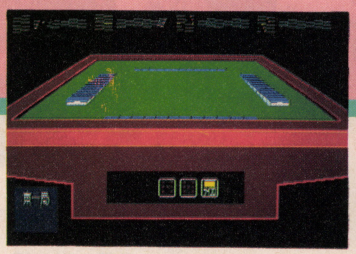
シミュレーションゲーム

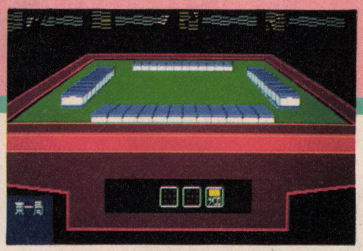
麻雀、ゴルフ、ファンタジー、SFと、いよいよシミュレーションの世界も充実してきた。ブームの時代から充実期へと来たみたいだね。

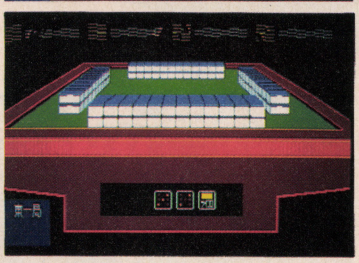
ぎゅわんぶらあ自己中心派2　ファンタジーナイト　大戦略エディター　コムサイト　スーパーゴルフII

ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称・強豪雀士編

ゲームアーツ
PC-88SR以降、X1シリーズ
FM-7シリーズ、PC-98シリーズ







新しいメンバーは、ダマテンタイプの実力派！

やたっ！全自動卓！

ツキからヨミへ

ポプコム７月号で予告していた『ぎゅわんぶらあ自己中心派』のパート２『自称・強豪雀士編』が着々と準備されている。今回は新しいキャラクターに加えて、地区とり合戦も加わったりして、かなり趣向を凝らしている。「今回は、前作のツキ中心の展開から、ヨミ中心の展開に変わりますよ」とのたまうのは、ゲームアーツ社長の宮路さん。ツキありモードで戦っても、前作

自称・強豪雀士たちの顔ぶれ

パラメーター説明

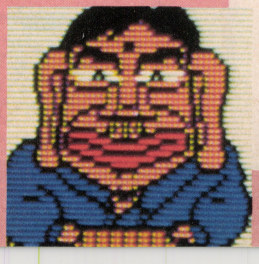
それぞれのアルファベットは、ツキの場合、ＡＡがいちばん強く、ＡＢ、ＡＣと弱くなり、ＥＥがいちばん弱い（こんなヤツはいないけどね）。１つの場合はＡがいちばん強くて、Ｅがいちばん弱い。ただし、ツキはあっても、１ほどめちゃめちゃツモがいいということはない。

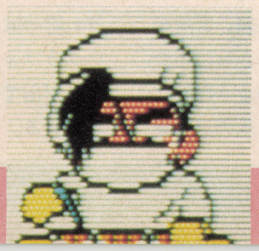
全自動の狼
♂・ツキBB・読みA・鳴きD・ツッパリD・役づくりB
オールラウンドに手を考える。ドラ夫のいいライバル（？）。読みのスルドサはピカイチ。
セリフ「タコツモ装置」……ツモる以前に待ち牌が少ない。
「気自装置」

ブラックザンク
♂・ツキBD・読みC・鳴きC・ツッパリB・役づくりB
高めの手をつくりたがる。セリフがさわがしい。高い手をテンパるとプレイヤーにはすぐわかる。危険牌をツモる確率が高く、そういうときにはすぐにオリる。
セリフ「この手牌は病んでいる」
「私は必ず成功する！」

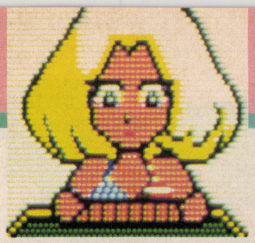
クララ
♀・ツキDC・読みC・鳴きA・ツッパリE・役づくりD
鳴きが多い。たまにリーチをかけてあがるとハイジが出てきて喜ぶ。鳴きが多いのは、役を知らないのではなく、気が小さいからである。イーシャンテンからテンパイへの鳴きが多い。
セリフ「わーいクララが立てた」（ハイジ）

勝ち過ぎの金蔵
♂・ツキAA・読みE・鳴きE・ツッパリA・役づくりA
配牌で必ずといっていいほど字牌のアンコがあり、カンドラをのせたりする。配牌がよければ高い手をなんなくあがる。鏡打ちをすると動揺する。
セリフ「カンだば」

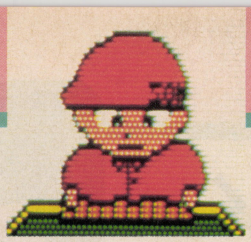




※画面は製作中のものです。



カリフォルニアレディー
♀・ツキCB・読みC・鳴きC・ツッパリC・役づくりC
英語でしゃべる。ドボンで沈むとごまカしながらも逃げない。
セリフ「MAHJONG！」……ロン（ツモ）
「ベリーストロング」……ドラ捨て
「トッテモナガイ　レンシュウデシタ」



ソニー君
♂・ツキBA・読みA・鳴きA・ツッパリC・役づくりB
技術力は最高。彼がメンツに交じると、牌の大きさにちがいが出る。わりと堅実な手づくりをする。中張牌をたくさんツモるようにすれば手まわしのうまさが出る。広い打ち筋。マスターにツキが加わった形。
セリフ「技術のソニー」……倍満以上あがったとき。

暴牌族かおり
♀・ツキED・読みE・鳴きC・ツッパリA・役づくりE
配牌が悪いと、一瞬手を見せて流してしまう。「九種九牌だよ」とウソをつく。場に応じた手づくりをしない。チョンボをしてもバップをとられない。
セリフ「チンタラすんなよ」……プレイヤーがなかなか切らないとき。
「この手見てみろよ」……あがれなく、高い手をテンパったとき。
「ばりばりだぜ」……リーチ。

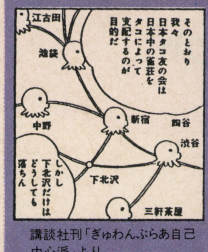
のように、ツモあがりする人はそれほどいないそうだ。リーチよりもダマテンで待つ人が多くなるから、そのぶん、おたがいの手の読みあいのかけひきを楽しめるということだ。メンバーは、じつは、この『2』では、『1』のキャラクターを使うことができる。トータルで、24人の中から対戦相手を選ぶことができるわけだ。

新しいキャラクターとしてソニー君が入っているのをめざとく見つけて感づいている人もいるだろう。そう、ソニー君を対戦相手に選ぶと、ベータ牌、VHS牌を交ぜた形で対戦する特殊モードになる。原作を見て知っている人も多いと思うが、簡単にいえば、大きさのちがう2種類の牌をいっしょに使い、メンツごとに同じ規格の牌を使わなければならないというわけ。だから、敵の牌も自分の牌も大きさのちがう牌がならぶことになる。むずかしいようだが、これによって、おたがいの牌を読みやすくなることは確か。初心者のトレーニングにも使えそうだ。

『自称・強豪雀士編』の最大の売りの一つは、初めに紹介した地区とり合戦モード。これは、原作の第3巻に出ているから知っている人もいると思うが（知らない人は、買って読むように！）、全国制覇の野望をもくろむ全国タコ連合のタコ側と、アンチタコ側の、下北沢を中心とした、地区とり合戦なんである。初めに、自分がタコ側かアンチタコ側かを決め、自分の側のグループから味方を1人選んで、ゲームを始める。どこで戦うかを決めると、敵側の2人が出てくるので4人で半チャンを対戦。両者2人分の得点を加算し、多いほうが勝ちとなる。プレイヤー側が勝てば、別の味方キャラを選んで次のポイントへ向かう（負けた場合は、そこでゲームオーバー）。こうして、自分のシマを広げていき、全部自分の側にすれば、勝ちとなる。ただし、同時に、ほかの地区でも、ほかのメンバーによって対戦が進められているという設定になっていて、一度とったシマも敵の襲撃にあい、とり返されたりする。また、次の地区へ移動しようとすると、援軍がやって来て、また同じポイントで対決することになるなどのハプニングもある。このとき、「タコは、仲間を呼んだ。……○○○と×××が現れた」（どっかできいたことあるなー）といったようなメッセージが出る予定だ（そうすると、RUNコマンドで逃げることもできたりするのだろうか？）。ちなみに、この地区とり合戦は、メンバーの数の都合上、『1』も持っていないとできないということだ。

地区とり合戦以外にも、全自動卓のグラフィック、24人分の声の質を変えるとか、いろんなところがグレードアップされる予定だ。

これが地区とり戦だー！

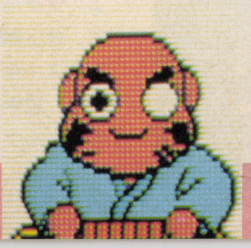


講談社刊「ぎゅわんぶらあ自己中心派」より

下北沢を中心とした東京の雀荘が「全国タコ友の会」にねらわれている。
タコ側か、非タコ側について、壮絶な戦いをくり広げてちょっ！

森田健作
♂・ツキCB・読みB・鳴きD・ツッパリB・役づくりA
必ず一通がらみの役をつくる。相手の捨て牌を見ていないので、振りこみが多い（指導者には向かない）。鳴くかどうかがポイント。
セリフ「正義のリーチだ」
「ぎゃふん」……振りこんだとき。

バッドハンド（目模山真二）
♂・ツキDB・読みD・鳴きE・ツッパリC・役づくりA
ヤーメネータより若干強い程度。ヤオチュウ牌をツモる確率が高い。一撃必殺。鳴きはしない。中島ハコを基本として、おそいリーチをかける。待ちも悪い。他人のリーチにすぐおりる。
セリフ「おーバッド配牌」
「バッドづも」



献血お由紀
♀・ツキBC・読みB・鳴きB・ツッパリD・役づくりC
セリフ…プレイヤーや対戦キャラの血液型を想像していう。
A　：「セコあがりのAね」
B　：「役なしのBね」
O　：「強欲のOね（タコのOね）」
AB：「責任転嫁のAB！」

ヤーメネータ
♂・ツキEE・読みE・鳴きE・ツッパリB・役づくりB
半チャン終わっても決して帰らず、プレイヤー側がやめようとしても出てきて、つき合わされる。やめたいときにはあがらせるのがいちばんだが、わざとでもなかぎり振りこむことはないのでシンどい相手だ。テンパイすると顔を上げる。
セリフ「もう半チャン、もう半チャン」

ハルタン星人
？・ツキDA・読みD・鳴き？・ツッパリB・役づくりD
タコキャラ？　足りない脳味噌で、あがりのみを自己中心的にめざす。

ファンタジー・ナイト

FANTASY KNIGHT（仮称）

シミュレーション

システムソフト

価格、発売日、機種など未定

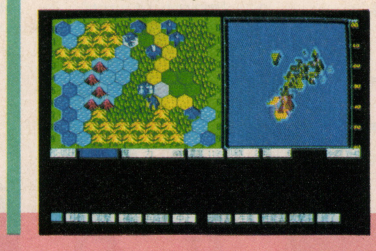
とくに入れこまなくてもファンタジーの世界にどっぷりさ！

とにかく個性的ネ

うわさの、ファンタジー版『大戦略』である。そう、F-16やA10のかわりに、ドラゴンやガーゴイルが暗い空を飛びまわり、塔を守るナイトたちが迎え撃つ、というような雰囲気のストラテジックウォーゲームなのである。これは、はっきりぞくぞくしてくる。以前から、この話はあって、いつ実現するのだろうかと待ちこがれていたもの。「ファンタジー版『大戦略』」という書き方をしたが、中身はそうとう変わるはず。単にユニットを入れかえただけのものではない。いちおう、基本には『大戦略パワーアップセット』があるんだけど、画面はもちろん、中身もぐんとファンタジーするという話である。以上、作者の福田氏にうかがった話から。もちろん、まだ製作途中なので、画面写真や、これから出る仕様なんかは大幅に変わると思う。そこのとこよろしく。

まず、地形。首都と都市と空港、というのが、これまでの『大戦略』だったけど、城と塔になって、空港はなくなる。ドラゴン、ガーゴイル、ペガサスなど、ファンタジーの世界での空飛ぶ一族は、滑走路など必要としないのだ。それと、地形パターンとしては、道路というのがなくなって、かわりに、火山（それっぽいでしょ）、ツンドラ、砂漠といったパターンが出現する。まっ、とりあえず、地形としては、こんなもんかな。

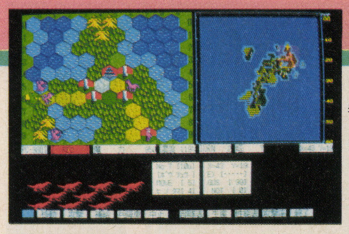
出現するユニットは、まだ本決まりではないものの、例の30ユニットタイプに近くなりそう。よーするに、共通するユニットはあるとして、相反するというか、『大戦略』でいえば、東西のちがいに相当する、カオス（混沌）とロウ（秩序）の側に分かれる。今のところ考えてるのはナイトに対するバルログとか、カオス側だけにある、ゾンビなど。アンデッドまで出てくるのだ。ゾンビに対抗できるのは、エルフとか、神聖な力をもったものだけ。そのほかでは、いくら強大な力をもってても、



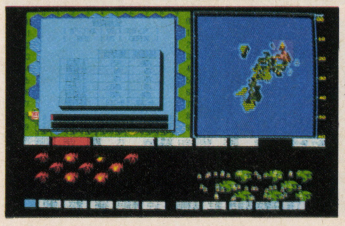
画面は、もっとファンタジーっぽくなる予定。これは、『大戦略』そのものだかんね。でも火山とかって、感じ出てる。

これが、とりあえずのモンスターたち

追い払えない。なにしろ、殺すことができないから。まっ、ゾック要員といえなくもないが、ちょっと『大戦略』とはようすがちがうな、って感じでしょ。空を飛ぶのは、さっきもいったけど、地上部隊としては、巨人族のコロッサス、サイクロップスといったものから、装甲の厚い恐竜タイプ、それから、エルフ、ユニコーン、騎士といっ



ボウリュウ。装甲車レベル？



ガーゴイル対マンティコア。

ゲームトライアスロン

3

シミュレーション

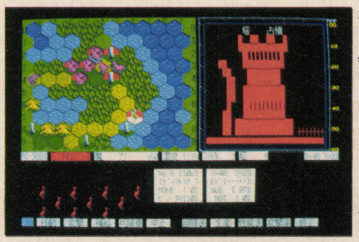
戦車＜A10＜F-16＜ローランド＜戦車みたいな構図は、はっきりしてたけど、それより、もっとゲーム性を前面に押し出した感じになるみたい。たとえば、ドラゴン。このゲームでは、経験値に応じた、キャラの成長というのは、以前の『大戦略』より大きなものになるらしいが、とくに、このドラゴンはそれが大きくて、実力がアップするだけじゃなくて、グラフィックまで変わってく。それも3段階に。生産したての、じゃなかった、このゲームでは、プレイヤーはウィザードで、それが魔力(お金のかわりね)を使ってモンスターを呼び出すのだ。で、召喚したてのドラゴンは、はっきりいってドラゴン・パピー。飛ぶこともあたわずって感じ。でも、成長すると、とりあえず、F-16みたいになって、もっと成長すると、F-16とA10合わせて、装甲を倍にしたような、よーするにほとんど無敵キャラになる。こんなのに攻めこまれたら、ひとたまりもないんで、なんとか対抗策をつくんなくちゃなんない。で、このドラゴン征伐に選ばれるのが、そう、やっぱり騎士なんすねー。ドラゴンはニュートラルだから、どっちの陣営も同じだけど、騎士形のほうは、ロウのほうがナイト、カオスのほうがバルログ。でもこのままじゃ、やっぱドラゴンはたおせない。この騎士形も、やっぱ成長する。2段階に、ナイトは、パラディン、バルログはアーキ・デビルにならないと、ドラゴンをたおせない。わりと、このへん、そそると思わない？

それから、戦闘モード。もちろんリアルタイム戦闘モードなんだけど、武器がやっぱ機関銃とかじゃないわけだよな。弱めの武器は投石とかね。あっ、もっと弱めというか素朴なのが、とっ組み合い。これってグラフィックは、どうなんだろうね。あとは、炎とか。そのほかは未定だけど、たぶんけっこうバリエーションできるんでしょう。

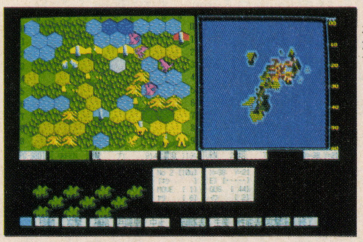
と、まあ、わりとサッサと書いてきたけど、このゲーム、『大戦略』とは、ぜーんぜんちがってくるなって感じ。もちろん、システムとかは共有してるんだけど、で、よーするに敵をやっつけたり、本陣を占領したりっていうのは同じなんだけど、この手のゲームって、新たに武器が1つ加わっただけで戦術とかって大いに変わってくるんだから、これだけ個性的なユニットがせいぞろいしたら、これはもう大変というわけ。それと、やっぱりプレイしてる気分が大いに変わってくるし。サイクロップスの団体を敵陣にぶちこんだり、レベル3のドラゴンで援護したり、なんとも完成が楽しみなソフトなのである。

たとこかな。ユニコーンは、かわいそうに、歩兵、じゃなかった、マンティコア輸送用なのだ。ユニコーン好きには、ちょい悲しい。あと、海上というか海中ものでは、クラーケンなんてのも出現する。水陸両用のギルマンとか。この手のモンスターって、やっぱりすんでるとことかの関係で、地形効果の影響、もろ受ける。というより、このゲームでは、そのへんのとこを大幅に増強してるみたい。たとえば、森の中とかに入ると、足がおそくなるのがふつうだけど、逆に速くなるエルフとか、火山の上では異様に強くなるドラゴン、ツンドラ地帯で最大の強さを発揮するコロッサスってなぐあい。

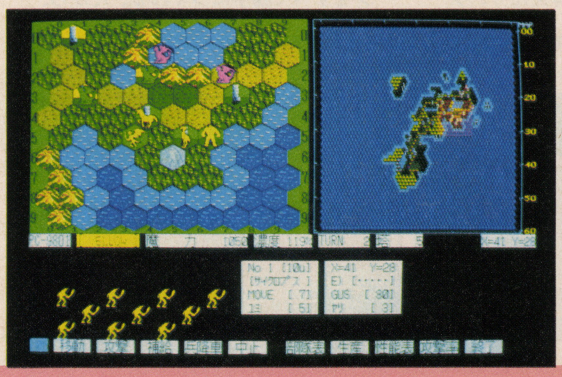
それと同時に、これじゃないとあれはたおせないみたいな、ジャンケン構造も強められている。『大戦略』でも、



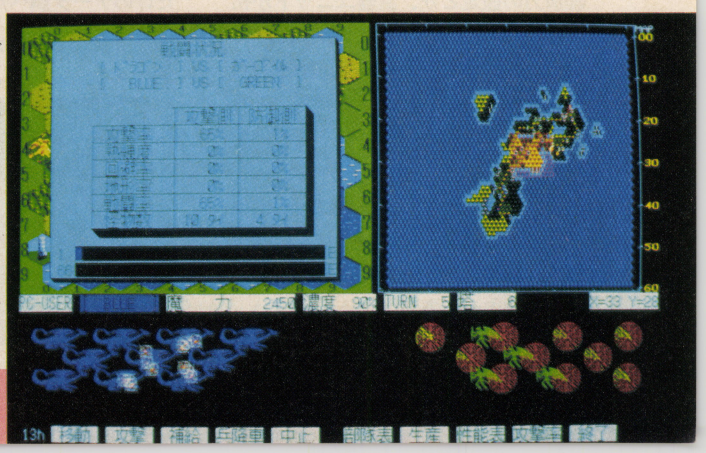
塔の占領は、ディマトリアの仕事。



これがナイト。



サイクロップス。



ドラゴンの来襲！

大戦略II エディターセット

大戦略ファンなら必携のツールだぜいっ

シミュレーション

システムソフト
PC-980／シリーズ
6,000円(予定) 発売日未定

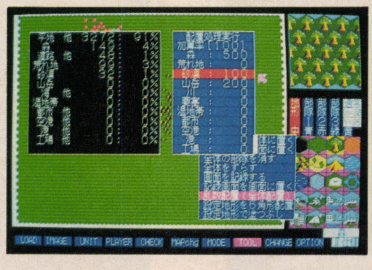
マップエディット。上のように指定すると、右の写真のように、円形でランダムにヘックスを置いてくれる。

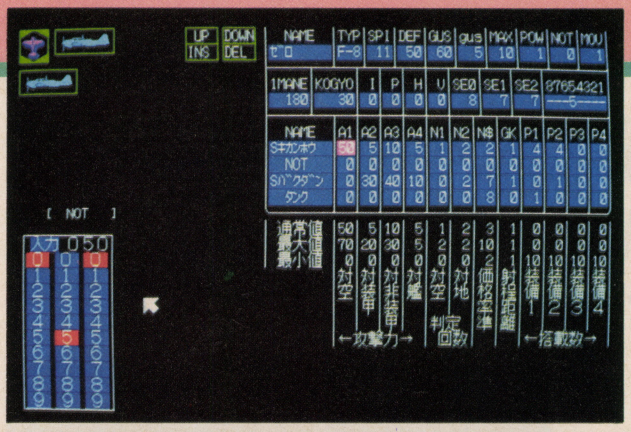
見よ、この迫力

『大戦略II』がこの世の中に出たとき、だれもが、ほしかったものがやっと手に入ったという喜びと、ほんのわずかだが失望を味わったのではないだろうか。もちろん、マップエディターがついていないことに、である。

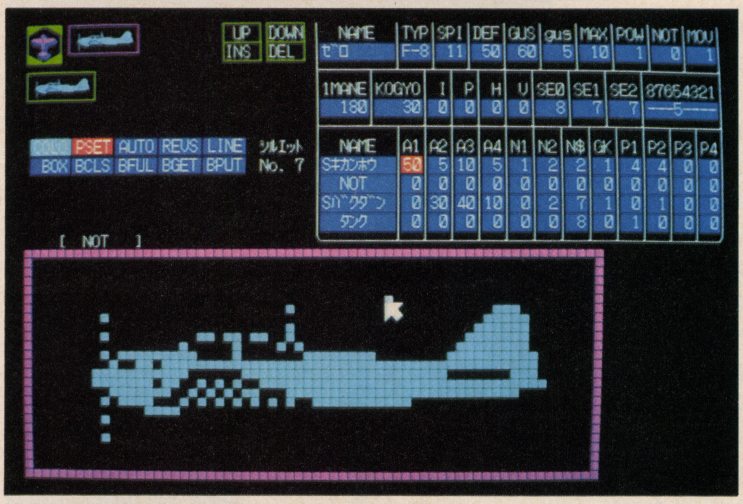
マップが10個っきゃない。もちろん、経済力の設定とか、武器ユニットが初めから置いてるあるとか、ないとかで、いろんなバリエーション楽しめたけど。で、マップコレクションの発売。これで、だいぶ救われたっていう人もいただろうな。で、このエディターセット。このスペックとボリューム見たら、やっぱ『大戦略II』の付録にするにはデカすぎるなー、と思った。もちろん、こういうのが出るって、うわさはね、聞いてたんだけど、実際のモノを見せられると、やっぱすごいなーと。要するに、ほとんど戦略ゲーム製作ツールなのだな、これ。マップをエディットするだけじゃない。ユニットもつくれちゃう。データから、グラフィックまで、まったく自由につくってしまえるのである。となると、『現代大戦略』じゃなくて、『第２次大戦大戦略』やなんかも作れちゃうなー、とか思ってたら、ぬあんと、そんなデータは初めから入ってたりする。そう、ゼロ戦や隼やP-38やなんかのデータとグラフィックは、このエディターセットにおまけとしてついてくる。これはとりあえずうれしい。できる、できるといっても、これだけのデータ調べたり、考えたり、グラフィック作るのって、けっこう大変だもんな。で、もちろん、『大戦略II』からデータを引っ張ってきて、グラフィックいじったり、データを直したりするっていうのも当然できる。これで、トーネードって、もっと強くてもいいはずだよなー、とかいった疑念というか、個人的要望にもこたえられることになる。データ、データ、とひと口にいってるが、『大戦略』の武器ユニットには、すっごく多量のデータがぶちこまれている。燃料の量から、搭載武器、１ターンで動けるヘックス数、地形による移動の減退とか、もちろん、製造に必要な軍事費や工業力。これらのデータをすべて勝手につくれる。だから、

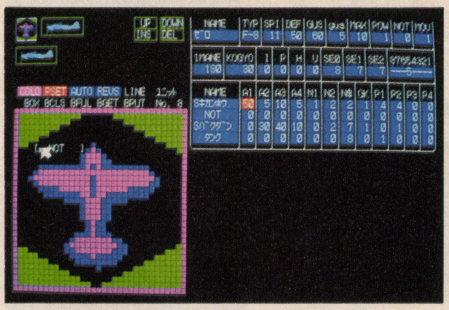
同じくマップエディット。マップ全体に配置するヘックスをアバウトに指定すると右のような感じに。



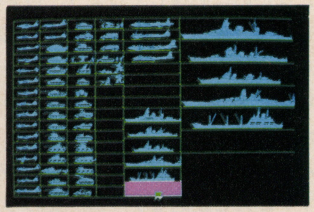


第2次大戦時、日本海軍の戦闘機、ゼロ戦。もちろん、これらのデータを自分で変更することも可能。これ全部、大戦略の生みの親、藤本さんがつくったんだって。とにかく、人には絶対に手を出させないって感じ。執念なのである。





これが、第2次大戦用のユニット群。



もちろん、『II』用にしかない工場や、港、沼地といったものもついてる。機能がぐんと多彩になってる。けっこうでかいマップなんで、大まかなとこは機械任せみたいなノリの機能が豊富なのである。たとえば、ある一点を中心にあるヘックスを円形に散らしてみたり。もちろん、密度も可変、大きさも可変。それから、マップ全体にわたって、たとえば森何%、平地何%とかって指定すると、あっという間に、というか、ワッという間に全体に散らばらせてくれる。もちろん、中立都市なんかもね。で、これをあとで、少しずつ修正していくなんてこともできる。あと、道路なんかも、ここから、ここなんて、指定すると、そこにぴぴーんって勝手に道路敷いてくれる。うるさい工事もなんにもない。楽なのである。まさに、プロ用、というか、システムソフトとかでマップつくるときに使うツールって感じなんである。

で、もう1つが、ユニットエディター。だいたいどんなことでもできるが、さっきもいったとおり、武装をいきなり火の玉！とかにすることはできない。とりあえず、これまで、『大戦略』で使われてた、武装に限られるようである。もちろん、そんなことに不服があろうはずはない。

ただ、これを使って新しいゲーム作るとなると、大いにこれは大変な作業だと思う。とくにグラフィックのとこなんか、慣れない人にはね。あっ、このグラフィックいじるのは、これも便利なパターンエディターという感じで申しぶんないんだけどね。だから、とりあえず、今までのデータに、1つ2つ新しいスーパーユニットをつけ加えてみる、というのがおもしろいかもしれない。乞う、ご期待なのである。

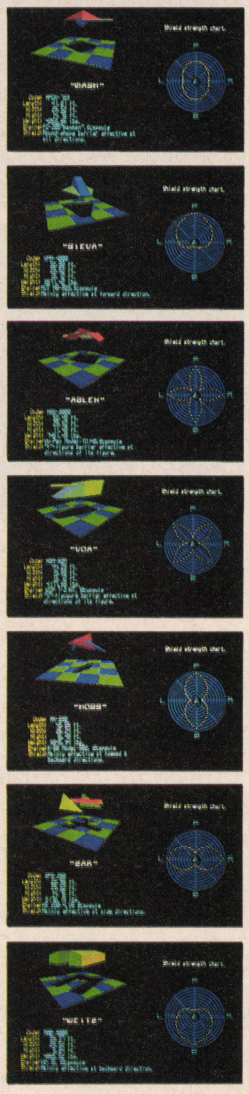
1つだけすっごい武器、たとえばオーガみたいな超強力、超巨大戦車とか、対地、対空ともにケタはずれの攻撃力をもってて、装甲も極端に厚くて、しかも航続距離というか、燃料、武器、ともに200ターンぐらいは軽くもつ、なんての、要するに、それこそ空飛ぶ要塞みたいのつくれる。でもって、アメリカ、NATO、ワルシャワ、とかって、全部のユニットやっつけるまで、とかいうゲームにすることだってできるし。もちろん、マジになって、ナポレオン時代の戦闘だって、アレキサンダー大王の戦いとかだって、つくることも可。リアルタイム戦闘モードまでいじるわけにはいかないから、投石とかいっても、そうリアルにはなんないだろうけど。これで、あと、ヘックスのグラフィックまでいじれたら、シミュレーションウォーゲームコンストラクションになっちゃう。まっ、それは今後のお楽しみといったところか。

もう少し、具体的なことも書いとこう。要するに、もうわかってると思うけど、このエディターセットは、マップエディットモードと、ユニットエディットモードからなっていて、まず、マップエディットの機能から。原則、『大戦略』についてたエディター同様、いろんな地形をつくれるんだけど、で、

COMSIGHT
コムサイト

シミュレーション

3D表示で展開するインテリジェント・タンク・バトルだ！



画面のどれかがセンスが光るのGMがポイント。

Techno Soft
PC-8801mkIISR以降
5インチ2D2枚組　6,800円

3Dの威力を見よ！

「ウーム、やはりそっちを向くか」
「まずいなあ、まだ前へ出るぞ」
「うっ、ふり向くのがおそい！」
「ちくしょう、撃ってきたな」
「よーし、反撃だ」
「なんてこった、エネルギーがもうすぐなくなるじゃないか」
「やべっ!!」
「おーっと、やられちまったい」

いやぁ、どーも失礼。ついリキが入ってしまった。どーもダマシは入れこみやすい性格しているらしい。

というわけで（？）戦車どうしの戦闘シミュレーションだ。といっても、ただのシミュレーションじゃない。なんといっても、まず戦車がプログラマブルであること、そして画面上に自分の戦車から見える光景が3Dでリアルタイムに表示されることだ。知的な興奮をあたえてくれる戦車のプログラミングに加えて、感情的な興奮を画面から感じられる、二段構えのエンターテインメントゲームなのだ。

なにしろ、つい力が入る。役にも立たないのに応援してしまう。自分のプログラミングが悪いのに負けた戦車をしかってしまう。勝てないとわかっている戦車を何度も送り出す。冷静な者が勝つはずのプログラマブル・タンクバトルが、3Dの画面をもったとたんに、ずいぶんと劇的なゲームへ変わっている。もちろんウレシイことなのだ。

とにかく感動してばかりいないで、『コムサイト』の興味深い特徴を紹介していこう。まずはプログラミングから。基本的に、戦車はBPL（Battle Programming Language）と名づけられた言語によって、行動命令があたえられる。移動、索敵、攻撃といったすべては、このプログラミングどおりに実行される。戦闘の展開は、偶然性がきわめて少なく、ほぼこのプログラミングの優劣で決定される。

といっても心配することはない。BPLはBASICに10個足らずのコマンドを付加したもの、と考えてさしつかえないからだ。行番号とGOTO／GOSUB、そしてFOR～NEXT、IF～THEN～ELSE

といった、おなじみのコマンドだけで、プログラムが組める。

戦車のコントロール・コマンドは移動用にFORWARD、BACK、RIGHT、LEFT、MOVE、TURNの6種、攻撃用にはBEAM、MISSILE、さらに索敵のSEARCH。

プログラムのエディット画面では、もちろんプログラミングができるわけだが、さらにプログラムを走らせることもできる。画面の左半分がテキストのスクロール領域で、右半分には真上から見たバトルフィールドといくつかのパラメーターが表示されている。

この状態では、相手の戦車は登場せず、そのかわりに動かないダミーのターゲットが1つ置かれている。それでも、ダミーの位置と自分の戦車の位置を細かく変えてためすことで、プログラムの処理が正しく行われるかどうかの判断には十分役に立つ。

デバッグ用に、TRON／TROFFが利用できるうえにPRINTまで使える。プログラムの要所にPRINT命令を組みこんで、いくつかの変数を表示させるというのはデバッグの手法の1つだ。これらのおかげで、プログラミングはかなりラクといっていい。

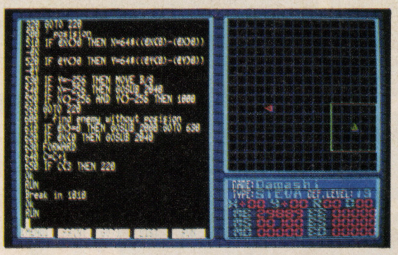
さらに、RENUMもあるし、LLISTでプリンターにリストを打ち出すこともできる。用意された256個以外の変数が使えないことを除けば、ごくふつうのBASICを使っているのと変わりなく、とくに不便は感じない。むしろ、ダイレクトにサブルーチンを実行したり、実行を中断して変数の内容を調べたりとインタープリター型の特徴がよい方向に出ている。ミニ言語としてのできは、とっつきやすいこともあって、かなりいいんじゃないかと思う。

さて、戦車の仕様だが、攻撃用の武器にビーム砲とミサイルを装備している。どちらも最初にあたえられるエネルギーを消費して発射するスタイル。ビーム砲は戦車の向いている正面だけ、ミサイルは前方左右45度の範囲という制限がつく。それから索敵用にレーダーを搭載していて、最大レンジはバトルフィールド（正方形）の一辺の半分まで、つまり中央にいるとやっと全体に届く。レンジは可変で、索敵範囲を広げるほどエネルギーを多く消費する。戦車とカベの位置情報を得られるが、両方がレンジ内にあるときは、敵の戦車の位置しかわからない。

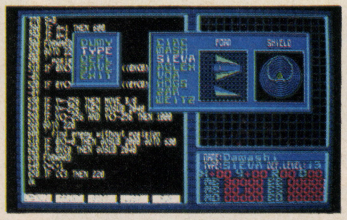
戦車の移動速度は、基本的にはすべて同じだが、実際にはプログラミングによって変わってくる。動いている間の速度は同じでも、移動と移動／旋回をつなぐ命令の種類や数で、戦車が次の行動を始めるまでのタイムラグが生じてくる。このあたり、プログラミングの効率がシビアに問われたりするのだ。マニュアルには、各コマンドがどれだけの時間消費をともなうかが記載されている（ダマシは最初あまりに複雑な行動をさせようとしたため、なんと初期設定が終わらないうちに撃破されるという失態を演じてしまったのだが）。

たかだか4K程度のプログラミングなのだけれども、かえって規模が小さいゆえに、方針を明確にして目的をしぼっておかないと、役に立たないプログラムとなる可能性が高い。敵戦車の位置を明確に把握するためには、どうしても何重もの条件分岐が必要となるが、そうするといざ向かい合って砲撃戦となったときに、どうしても発射速度がおそいなど、問題が出てくる。プログラムの実行速度を上げるにはサブルーチンをたくさんつくり、細かく対処する

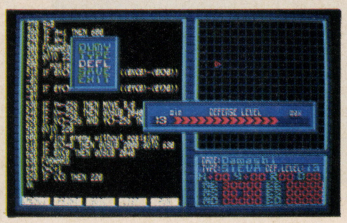
エディット画面。右側に仮想バトルフィールドが用意されている。



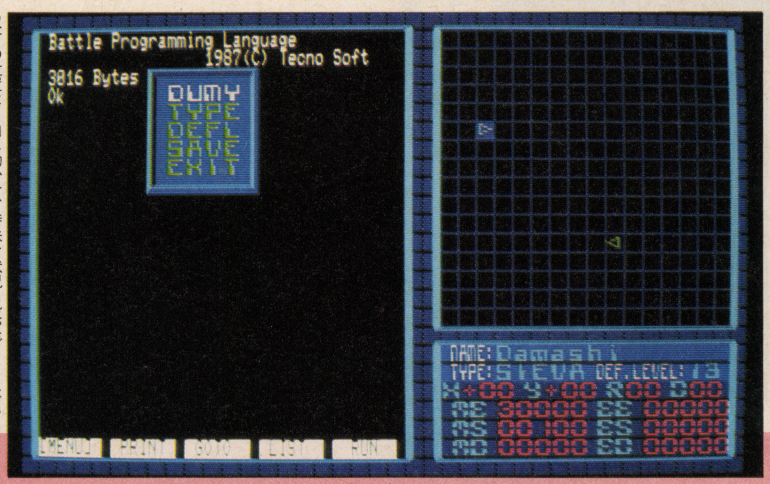
このままプログラムを実行できる。一種のエミュレーター画面かな。



車両のタイプにより、シールドの指向性がそれぞれ異なる。



ディフェンスレベルは防衛力とエネルギー消費量に密接な関係が。



双方の位置は自由に動かせ、特殊な状況も設定できるんだ。

のが常套手段だが、メモリー制限もある。なんだかんだいって、いろいろと悩む要素はある。もっとも、それもプログラミングというものの醍醐味なのだ。

ゲームのバランスと演出について

そういえば、1つ大事なことをいい忘れていた。このゲームは、ひとりでコンピュータ相手に戦うという性質のものではない（もちろん、それもおもしろいのだが）。友人どうしでデータを交換し合って、戦車の性能を競うのが目的だ。そのため、以後発売される予定のX1／turboなど、ほかの機種とデータディスクの互換性がもたされている。さらに通信機能もあり、ユーザー間、あるいはテクノソフトのデータバンクと交信して、プログラムの受けわたしも可能。いわば全国規模で、知的戦闘が展開されるわけだ。この可能性を忘れると、ゲームの評価をまちがうおそれがあるので、念のため。

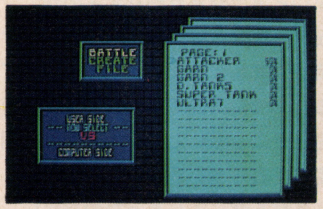
さて、実際にプレイしてみた印象だが、「楽しい」が、「もの足りない面もある」といったところ。具体的に解説していこう。

まず、ゲームとしての迫力は十分。3Dによる表示はこの手のゲームとしては目新しく、市松模様のバトルフィールドとあいまって、インテリジェント・チェスといった雰囲気がとてもイイ。旋回時に、遠景まで連続したまま画面が回りこむのも、イメージがもりあがる。視界外から敵の戦車が現れたりすると、それも近距離だったりすると、つい気分がうわずっちゃう。

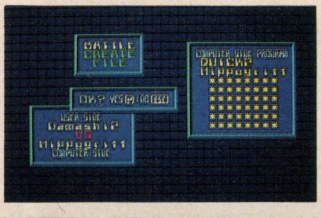
ミサイルが遠方の標的めがけて飛んでいくところも、よくできてるし、ビーム砲発射の瞬間の緊迫感もなかなかだ。全体としてはシンプルなんだけれども、アクションゲームに匹敵する迫力をもっている。

ゲーム展開の面から見ても、じょうずな処理が感じられる。勝利条件として、どちらかのダメージが100%となるかエネルギーが0%となるとゲームセット。そのほか、プログラムにエラーがあったり、プログラムが終了してしまっても負けとなる。エネルギーに関する制約は、1回の戦闘時間を短くするのに貢献している。この手のゲームでは、なかなか決着がつかないということも多いので、実際的なルールだ。

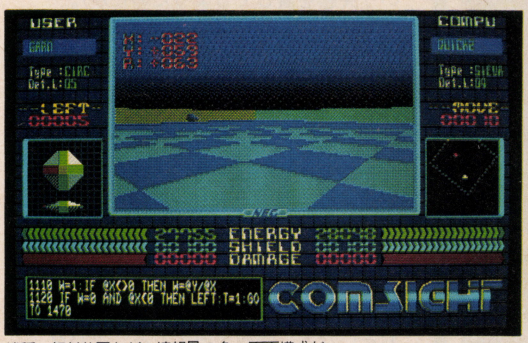
残念なところは、戦車とバトルフィールドの関係だ。広さは16×16で、実行速度や8ビット機の処理能力を考えると、それ以上望むのはムリ。それを考慮に入れても問題なのは戦車の向きだ。4方向しかない。ななめを向いたまま止まることはできない。これによって正面しか撃てないビーム砲が、事実上使いものにならなくなっている。もちろん、これによってユーザー側のプログラミングが飛躍的に容易になっているのもわかるが、せめて45度の方向に撃てると、戦術に、もっとバラエティーが出るんじゃないだろうか。とはいえ、SLG好きには絶対オススメだ！



ディスクに大量のデータを保存し、双互に対戦させる。



データが少ないうちは、コンピュータ組みこみの対戦相手を選ぶこともできる。



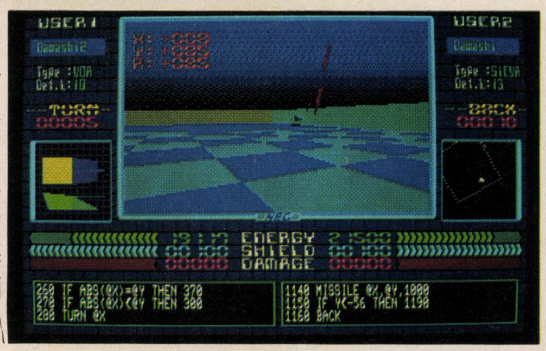
機種、相対位置など、情報量の多い画面構成だ。

画面左下のウインドーには、実行中のプログラムが表示される。

ビーム砲を発射。きわどいところでハズれる。

敵戦車にミサイル命中。効果音もゲームっぽくてイイ。

被弾した瞬間。目前に敵がいるだけにイヤな気分。



ユーザーデータどうしの戦いのほうが展開はおもしろい。

スーパーゴルフII

シミュレーション

ゲームトライアスロン

シミュレーション

なんで再び“ゴルフ”なのか？

さあ、ゴルフだ。
暑いのに外でゴルフやってる人はご苦労。わしらはこれ！

風向きと風力を教えてくれるウインドー。プロをめざすんだから対処の仕方を知らなければいけない。豊富なシナリオということで、こういったところもさまざまな状況でゲームをさせられるのだろう。

トーナメントの名称と、決勝か準決勝かふつうの試合かを表示するウインドー。名前ももちろん入力できる。トーナメントならつねにトーナメントのランキングを教えてくれる。

パワーウインドーのタイトル。キーを押す順番が下に表示してある。最初パワーを選択し、次にトップスピンかバックスピンかを選択する。まあ、あまり重要なところではないけど、ちなみに説明してみた。もの忘れのはげしい人にありがたいしろものである。

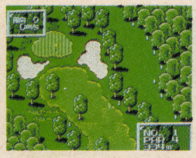
スタート地点。打つときも実際にこのキャラがボールを打つ。これって、よーく見るとおじさんしているのだ。なかなかカワイイぞ。で、打つところはそのキャラを左右に動かして選ぶことができる。もしかしたら、このキャラとシミュレートする人がいるかも。

ホールのナンバーとパー数と長さを表示してくれる。ここいらへんは、従来のものとは変わらないが、なんか見やすく感じるのだ。っていうのも、左がショットするところだから、つねに目に入るようにしているのかもしれないからだ。たぶんそうだろう。

左のシマシマのやつは、パワーを選択するゲージ。もちろん上がパワーが高く下が低い。そして、右の赤いのはトップスピンかバックスピンかを選択できるゲージ。これがいちばんうれしいところである。かぎりなくプロに近いテクニックが楽しめそうだね。

上から順に、クラブの選択と飛距離。次にボールが今どういう状況にあるかを教えてくれる。たとえば、ラフとか。そしてその下はオープン、クローズとなっており、フックかスライスかチョイスできる。それもかなり微妙にである。気がきいているところだ。

こういった感じのコースである。



白いのがバンカーで薄緑がグリーン。

グリーンオンするとこうなる。

賞金制度があるんだ

またゴルフのシミュレーションゲームが出るワケなんだけど、これは今までのとはちょっとちがうようだ。まあ、見てちゃぶだい。

何がちがうのかって〜と、まず、賞金制度ってのがあって、試合に勝つとお金がもらえて、そのお金で自分のクラブが買えるってことだ。つまり、試合に勝って賞金が手に入れば、それだけいい道具が手に入るってこと。高いクラブを買えば、それだけ、球の飛びや、スピンのかかり方がよくなるから、当然、試合運びは有利になるわけだ。ユニークでしょ。こういうのがあると、ゲームでも、なんかやる気が出てくるよね。また、資格制度ってのもあって、試合に勝って経験を積むと、自分のランクをどんどん上げることができるんだ。そして、ゲーム形態は、トーナメント、マッチプレイ、トレーニングモードに分かれているのだ。

このゲームの目的は、試合に出場させて勝ち進ませて、世界のトッププロをめざすってことなんだけど、登場ゴルファーが100人もいるから大変なんだ。進み方は、アマチュアゴルファーから国内ゴルファー、そして最後に世界のトップゴルファーと、成長していく。ホール数は72なんだけど、ただ進むだけじゃないんだ。さっきの賞金をもらったりする場面やクラブハウスの場面、クラブを買う場面など、単調な展開には作られていないのだよ。

んで、プレイモードなんだけど、これが芸が細かい。フック、スライス、トップスピン、バックスピンなどのプロ真っ青のテクニックが使えるんだ。実際やったらできない人でもだよ。また、芝目なんだけど、しっかりどういう感じで生えているかわかるようになっているだけじゃなく、芝の種類もコーライ芝とベント芝の両方がある。

さらに、音楽はすぎやまこういち先生が担当しているから、いかにもゴルフに合った音楽が楽しめる。アダルトな感じが出ているぞ。外に出ると暑くていやだ、という人なんかもう最適だし、今までのは細かいチョイスができなかったと思っている人にはいいハズ。

AVG

アドベンチャーゲーム

なんつっても、アドベンチャーは、がんばってっゾー。アドベンチャーだから不滅だゾー。新玉はすげぇおもしろいゾー。ほんま？　読んでみろや。

新玉取物語　ガルフォース　リバイバー

新玉取物語

5つの玉を求めて、波瀾万丈の旅へ

ほら、こうやって頼まれるとイヤっていえないでしょ。

これがもれなくもらえるムチ。ぶたれたら痛そー。

で、タワシ。何に使うかまったくわかりましぇん。

これが質屋のおやじ。酒が好きなんだって。

ハイン、お花をとりましょね。

あっ、カメがいじめられてる。なんで？

ビクター音楽産業
FM-7シリーズ　5インチ2D
PC-8801mkIIシリーズ
5インチ2D　9月上旬発売予定

『新竹取物語』の続編『新玉取物語』が完成したぞ。さあ、どんなもんか。さっそくいってみよー。

んだば、内容からね。

これはかぐや姫のために、「もとの砂浜」、「ぎゃる沢山」、「おばけ島」、「がんばる海」の４つの世界にちらばっている５つの玉を集めるというものなんだ。この５つの玉は竜がどっかへ持っていっちゃったそうで、それを各界の人間たちに聞きこみをして探してくるというものだ。だが、みんなスンナリとは教えてはくれず、戦ったり、なぐったり、誘惑したりして情報を得ていくのだ。大変だぜ。でも、ノンチというカメのお供がいるから、なにかと助かる。では、ちょっと、やってみた感じを紹介しよう。

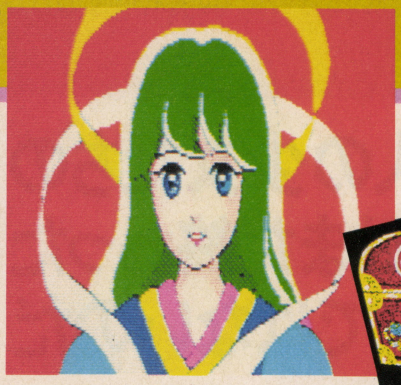
最初にかぐや姫に会って、仕事を依頼じゃない５つの玉をとってきてと泣きつかれるんだけど、断っちゃったらゲームは進まないから、はい、という。そうすると、年齢をきかれる。まあ、ここでサバよんで打ちこんでもいいけど、これは人生経験を積んでいる人のほうがいいらしいから、ごまかして若い歳を入れると損よ。若い子は逆に年とったりして。と、次は男性か女性かきかれる。まあ、ここで男性とやればなんでもないけど、女性とやると男性にならされるんだ。そりゃそうだよね、かぐや姫のために女性が何かしてあげることないもんね。例外もあるかもしんないけど。

ユーザーのキャラクター設定が終わると、コンピュータがなぜかムチとタワシをくれるんだ。お金をくれればいいのにね。そしてそれだけを持って旅に出るワケだ。

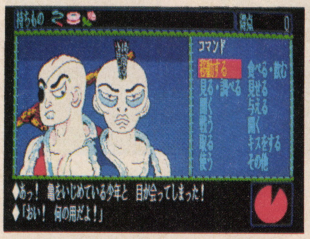
いきなり質屋が行く手をはばむ

最初の世界は「もとの砂浜」。いきなり、質屋が行く手をはばむのだ。だから、やっぱ入るしかなくて、入る。このとき注意してもらいたいのが、戸をあけるのではなくて、移動コマンドで前に進むっていうこと。けっこうこれ多いから、店の前か何かの前に出たら、必ず移動コマンドにしてね。

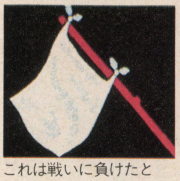
入ると、何やら不気味な片目のおじさんがいるんだ、これが。で、何をき



乙姫。かぐや姫よりかわいいかなあ。



見ると、急に目があってアップでにらまれる。

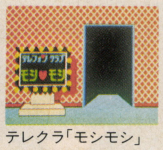


これは戦いに負けたときの降参の白旗。

お供のノンチ。マジメなヤツなんだ。

玉手箱。これをすぐあけるかあけないかは君の判断だ。

円丈さんに似ている少年。



テレクラ「モシモシ」である。

テレクラの受付嬢。

電話。とにかくだれかと話してみよう。

いても教えてくれない。だったら、しかたないから、そこを出る。出るのは移動で後ろに進めばいい。んで、出るんだけど、何も聞いてないから移動できるところがあまりないの。でも、どうやら右へは進めるから進むと、芝生の上にバラがある場所へ出る。ま、何か手に入れといたほうがいいからとる。とるときは、とるコマンドで手のカーソルをそこへ持っていけばいい。すると自動的に上のアイテム表にならべられる。

でも、また、とったのはいいけど、どうしよう。と思ってると、今度は前に移動できる。そこは海だけなので、また移動。ん、すると何かがいるではないか。しかし、ちょっとただごとではないようだ。見るとカメを２人の悪たれがいじめているではないか。ここで何もしないワケにはいかないから、きくコマンドにすると、急に少年たちがアップになる。そんで、このあと話しかけるんだけど、らちがあかないから裸になってみた。そしたら、向こうもなぜか裸になったんだ。あと、やることっていったら、戦うだけなんだよね。勝ったからよかったけど。なんかやっつけたら逆に感謝されちゃったりして。

助けたカメがお供に

すると、助けられたカメが「ありがとう」といって、あいさつしてくれるんだ。はいはい、といっていると、「姫も助けてくれますか」なんていわれて断るわけにはいかなくなる。「はい」っていうと、姫が寝ているところに出る。聞くところによると、彼女は何かをしないと目覚めないそうなので、頭をふりしぼってあるコマンドを押すと。みごと目が開いた。彼女はむっくり起き上がって、「お礼に玉手箱をあげます。そしてお供にノンチも連れていってください」といってくれるんだ。やれ、うれしや。さあ、行くぞ！てなもんで、次に進む。

ぎゃる沢山は本当にギャルが多い

もとの砂浜にもどると、さっきとはちがって左に進める。すると、円丈さんみたいな（失礼）少年がいるではないか。だが、彼は話しかけても何しても答えてくれない。「チェっ、いいよそんなら」といいつつ、さっきから行きたくてしょうがなかった「ぎゃる沢山」へ行く。でも、ここも今の段階じゃ、あまり行けるところがないらしく、クラブとテレクラしか行けない。そんでも、入れるだけ幸せってなもんで、まずテレクラに入る。すると急にお金を要求されるんだな。でも、ここではいちかバチかさっきの姫と同じコマンドをやると入れてくれた。うひひ。

入ると、電話の前に出る。やっぱ見るコマンドだろうねこれは。正解。するとコール音がする。もち、とる。名前をきくと「セイコ」ちゃんという。ま、そこでなんだかんだ話して、次に行く。おっと、ここではうまくきかないと、怒って電話を切られるから慎重にね。次はさっきのクラブへ行く。でも、何か足らないのか、何も情報が得られない。あきらめて今度は「がんばる海」にも行くんだけど進めないんだ、コレが。

クラブ。ノンチはマジメだから入らない。

あっ、キスしたら怒られちゃった。

おばけ島で見たユーレイのようなヤツ。

クラブの女の子。

おばけ島の悪党たち。真ん中がボス。

おばけ島はほんとにキョワイ

うなりつつ、「おばけ島」へ行くと、岩だらけで進めない。ん、でもよく見ると何者かがいる。ここで、どっからともなくナイフが飛んでくる。そして後ろから、動くと殺す、手をあげろといわれ、いうとおりにする。しなかったらゲーム終わりだよん。そんで、後ろのそいつは、仲間のところへ連れていって殺せと、お頭にいうんだ。うっ、というとこで、ゲームが進まなくなっちゃった。ゴメン。

だから、このあとはちょっと自分でやってみてちゃぶだい。お色気もあるし、スリルもあるし、なかなかおもしろいよ。

ガルフォース

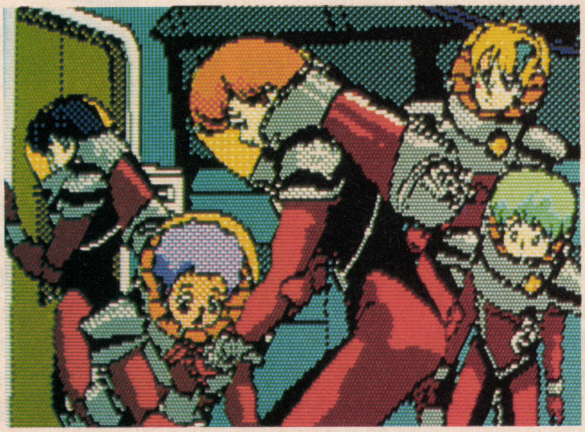
創世の序曲

アドベンチャー

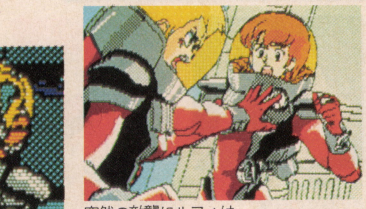
スキャップトラフト

PC8800シリーズ、9800シリーズ、X1シリーズ[R] 7,800円

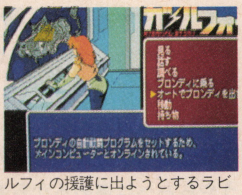
7人の少女たちの戦いはまだ終わったわけではないのだ



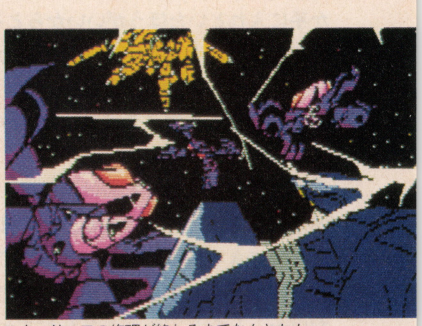
みんな宇宙服を着て綱わたりの準備だ。



突然の敵襲にルフィは単身出撃しようとする。

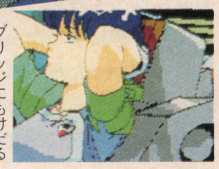


ルフィの援護に出ようとするラビィ。ブロンディはオートでも出撃できる、かしこいメカだったのだ。



スターリーフの修理が終わるまでなんとかもちこたえなくては。

ルフィを見殺しにしてしまったと悲嘆に暮れるラビィ。



ブリッジにもけだるい雰囲気が漂っている。

やっと会えたね

『ガルフォース』は去年映画になったし、クリスマスにはテレビでも放映したから見た人も多いと思う。このゲームのストーリーもだいたい映画と同じだから、映画を見ていればかなり有利に進められるだろう。もちろん全然話を知らなくても問題なくプレイできる。原作を知らないと、まともにプレイできないようないいかげんなつくりじゃないのだ。というより、むしろ何も知らないほうがストーリーの展開を楽しめていいかもね。

ガルフォースとは、その名のとおりギャルばっかりの軍隊だ。といってもアマゾネスみたいなものすごい連中じゃなくて、カワイイ女の子ばかりがそろっているのだ。なのになんでこんな子たちが殺し合いをしなくちゃなんないんだろうねぇ。もったいない。

このゲームの登場人物はエルザ、ラビィ、ルフィ、ポニー、パティ、キャティ、ラミィの7人。最高がエルザとルフィの21歳とまだ若いけれど、これでも「ソルノイド」の立派な戦士なのだ。

「ソルノイド」は女性だけの種族で、敵の「パラノイド」はというと液体状の不定形生物。両者の共通点はほとんどないといっていいだろう。これだけちがった種族となると和解の成立する余地はないに等しく、戦いはいつ終わるともなく続いていた。

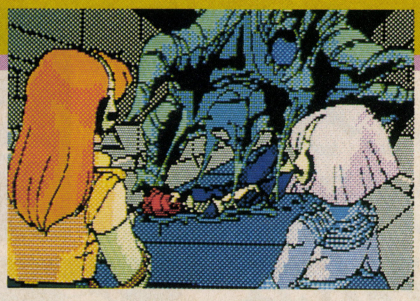
ガルフォースの7人の使命は、一刻も早く衛星カオスに到達し、カオスを「パラノイド」から守ることだ。ゲームはカオスをめざして光速ドライブ中の小型宇宙巡航艦スターリーフの動力系統に異状が生じ、ワープアウトしてしまったところから始まる。

主人公となるのは映画と同じくラビィ。やっぱり7人の中ではいちばん好みである。ゲームはコマンド選択式で、操作はテンキーの2と8で選び、スペースキーで決定するだけだから簡単だ。

ストーリーは大きく3つに分けられる。まずは動力部の故障を直して再び光速ドライブに入るまで、次が侵入し

エルザ、ラビィをなぐさめるの図。

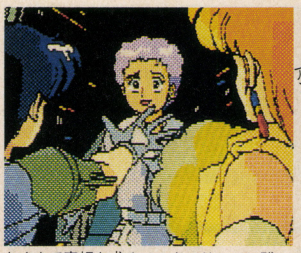
先の戦闘中のスキをついて、敵が艦内に侵入したらしい。これは一大事だ。



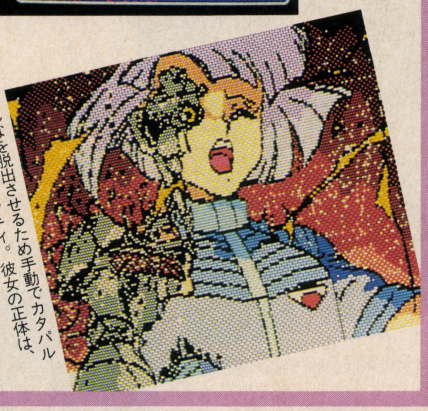
エルザがモンスターに！

「私は絶対に拒絶する」ということばを残して、エルザは帰らぬ人となった。

「エルザのカタキ！」。単身モンスターに立ち向かい、みごと撃退したラビィだった。



あくまで真相を求め、スターリーフに残ったポニー。



みんなを脱出させるため手動でカタパルトを操作するキャティ。彼女の正体は、アンドロイドだったのだ。

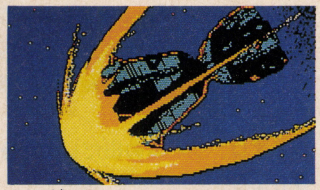
ゲームトライアスロン3 アドベンチャー

とつまらなくなるから、内容についてはこれくらいでやめておくとしよう。

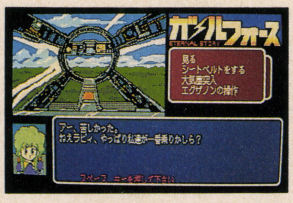
ゲームのできとしては、だいぶ待たされたぶん文句のないものになっている。でも、映画からだいぶ時間がたってしまって、ちょっと時機をはずしてしまったような気もするけどね。

と思っていたら、今度は『ガルフォース２』が作られるんだそうだ。こちらの主人公はルフィらしい。そう、ルフィは生きていたのだ！　まわりがみんな死んでもルフィだけは生き残るというジンクスは、また本当になってしまったことになる。さて、今度はどんな話になるんだろう？

ゲームのほうも、このあとアクションとRPGが作られることになってるから、発売が待ちどおしいところである。

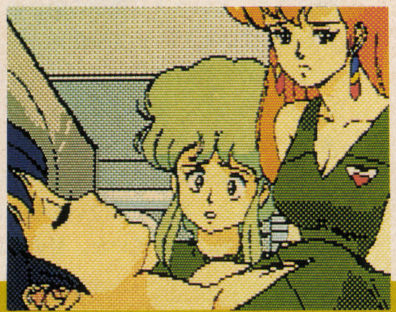


3人に減ってしまったものの、なんとか一番乗りで衛星カオスに突入した。



窓の外にはカオスの美しい風景が広がる。

パティの体に異状が……。どうしたらいいのか。



た敵を排除し衛星カオスに到着するまで、そしてカオスに着いてからラストまで、である。

最初は原作を知らない人でも楽に進めるだろう。艦内を歩いて必要なものを手に入れ、キャティの案に従って第6ハッチから第8ハッチへの綱わたりをするところまではとくにむずかしいところはない。

ところがこのあと、敵の迎撃に飛び出したルフィを追ってラビィもブロンディで出撃することになるんだけど、ここで何度やってもすぐに敵に撃墜されてゲームオーバーになってしまうのだ。ここをクリアするまでに少なくとも10回は死んだもんね。このゲームではセーブはある程度進むごとに自動的に行われるようになっているんだけど、まずはここをクリアするまではセーブされないから、やられるたびに初めからやり直しになってしまうのだ。結局このシーンは、ブロンディは１機だけじゃないということに気がついてやっとクリアすることができた。

第２部では、宇宙空間にとり残されて死んでしまったルフィのことが頭からはなれず、沈みがちな雰囲気で始まる。

そんななかでエルザはラビィを自分の部屋にさそい、映画にはなかった危ないシーンへと進んでいくのである。

「あなたが望むなら、大人にしてあげる」

「ああ、エルザ……」

ええい、勝手にしろっ！

しかし、女ばかりの集団だとやっぱこういうことになるんだろうかねぇ？　でもそうすると、ソルノイドの子どもはどうやって生まれてくるんだろうか。あとの展開からすると、子どもを産むということは知らないみたいだけど、まさか分裂してふえるとも思えないし……（人間が分裂するなんてことになるとほとんど物体Xの世界だな）。

さてこのあとは、艦内に侵入したモンスターにエルザがやられ、動力系が暴走したため艦から脱出するときにはポニーとキャティが……、というように、どんどん悲劇的な展開になっていくんだけど、これってあんまりだって気がするんだよね。ま、あんまり話す

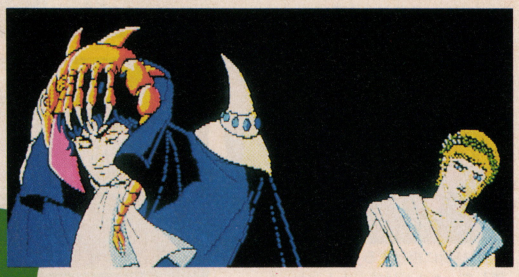
リバイバー

アドベンチャー

アルシスソフト
PC-8801mkII、SR以降, X1
2枚組　6,800円

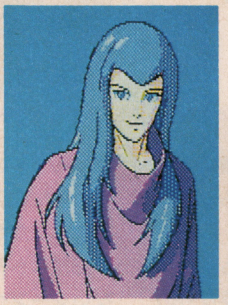
おんもしろいソフトが出た！これ、みんなにおすすめ！

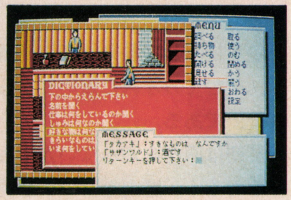
主人公の貴明は、ある日突然、この世界に引きこまれる。



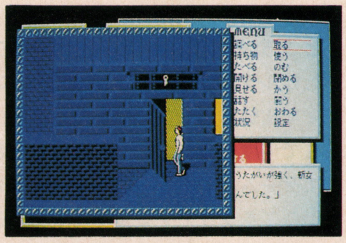
男とも女ともつかぬ不思議ないでたちのタンダライドが貴明の使命を教えてくれる。

歩いていると、いきなり上空からサダリアーンと名のる男の声がしてくる。サダリアーンはどうも貴明のことを知っているらしい。





酒場で会った人に話をしてみた。酒場に来る人が酒が好きなのはわかるけど、どうも酒を飲んでないようだ。買ってあげたら……。



夜になると食べ物の店は閉まってしまう。ここはひとまずホテルで休んで、次の日の朝買い出しに行こう。

ラビスタークの店でギルドパスを買っておこう。町にいるラビスタークにギルドパスを見せれば、ほかの町へ連れていってくれる。ただし、情報を集めてどの国にどんな町があるのかを知ってないと行くことはできない。

期待どおりのおもしろさ

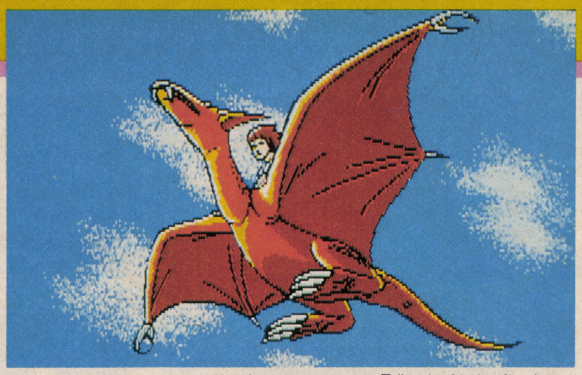
今年の3月号の超新作レポートで紹介した『リバイバー』が完成した！美しい画面の4方向スクロール、マルチウインドー方式によるコマンド選択、人工知能による変化に富んだ会話などが完成前から話題を呼んでいた超期待作であった。

まずは、ゲームの出だしの部分を紹介しよう。

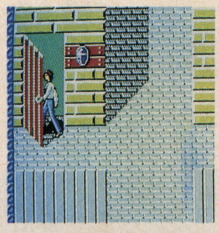
現代の日本に住んでいる貴明という青年が、ある日突然、知らない風景の世界にワープしてしまっている。ゲームは、そこから始まる。

見慣れない風景にとまどいながら歩きまわっていると、突然空から男の笑い声が聞こえる。男は、自分のことを「大邪神サダリアーン」だといい、貴明のこと、というより貴明の前世のことを知っているという。3000年待ったとかなんとか、わけのわからないこと聞いているうちに、意識がなくなってしまう。なにがどうなったのかまったくわからないままに殺されていくのかと思っていると、再び気がついたときには、神殿の前に立っていた。目の前には、背の高い、男とも女ともつかない人が立っていた。彼（彼女？）の名前は、「魔導師タンダライド」。貴明は、自分が3000年前に、このハロウディーンという世界において、大邪神サダリアーンの侵略をはばんだ勇者「ハリシオン・アーディー」の生まれ変わりであることを知らされる。そして、再び始まった大邪神サダリアーンの侵略を阻止するためにタンダライドによって、この地に呼び出されたことも知る。貴明は、タンダライドから、魔導のクリスタルと宝石をもらう。タンダライドは、困ったときには、神殿で、その魔導のクリスタルを使うようにいい残したまま消えていってしまう。これからは、自分の力で道を切り開いていくしかないのだ。

マップは同じだが、情報を集めていくうちに、赤い点（着陸できるところ）がふえていく。

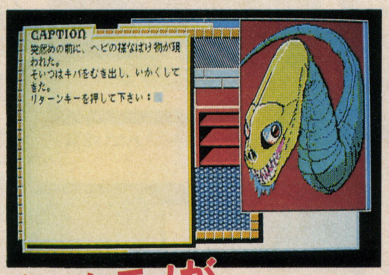


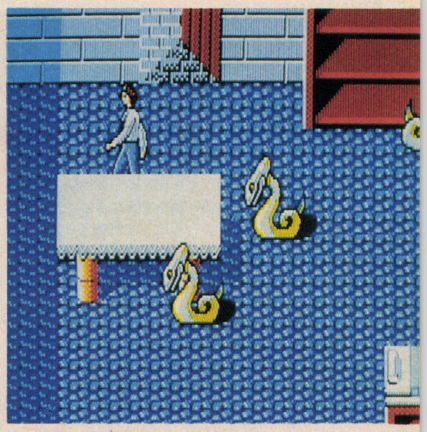
移動中のシーン。夕方は景背の色が夕焼け色になる。



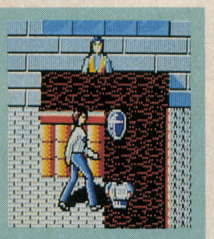
ここは武器店。店はそれぞれ入り口に売っているものを表示してある。

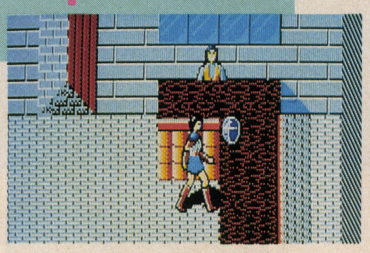
看板のついてない建物の中に入ると……



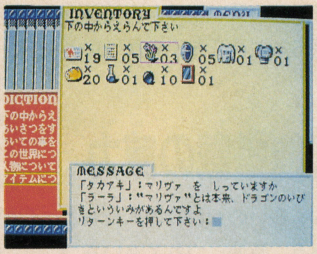


なんと、この部屋には化け物がウヨウヨといる。





あれれ、この花、今まで見たことないぞ。



花の名前が「マリヴァ」ということはほかの人から聞いてわかった。「マリヴァ」について情報を集めていると、こんなことが……。

ゲームトライアスロン アドベンチャー

バケモノが襲いかかってきた〜

うん英雄らしくなってきたな

やった。ヨロイを見つけた

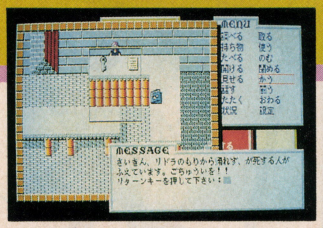
時間の経過が超リアル！

このゲームのおもしろさをつくり出しているしかけの一つは、リアルタイムに時間が進行していくところだろう。時間の経過とともに朝、昼、夜と町のようすも変わっていく。たとえば、ホテルや酒場は夜にならないと開かないし、逆にパン屋などの食料品店は、夜の間は閉店しているといったぐあい。町の人間の会話も、朝会えば「おはよう」というし、昼は「こんにちは」、夜は「今晩は」と答えてくれる。さらにグラフィックは単に朝、昼、夜の3段階だけでなく、早朝、朝、昼、夕方、夜、深夜の6段階に背景が変わる。時間の経過について、もう一つ忘れてならないのは体の変化だろう。人間、寝ていたって腹が減ってくるわけで、まして、悪者退治をしようって人なら、飲まず食わずじゃやっていけるわけがない。時間の経過とともに空腹度がふえていき、80%以上になると、画面横にパンのマークが点滅するようになる。さらに100%に達すると、体力がどんどん減っていき、空腹による死亡という、はずかしいエンディングを迎えることになる。

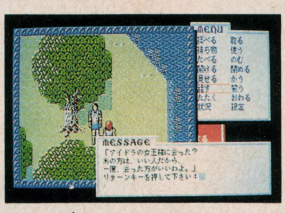
実際にやってみればわかることだが、「きょうは、昼のうちにあそことあそこに行って、夜になる前にあの町の酒場へ行って、その日はホテルに泊まって、明朝はパン屋と薬屋に買い出しに行って、そのあと洞窟探検だ！」といったぐあいに、一日の行動計画をある程度立てて動かないと、いろいろなところでロスが出ることになる。時間の観念が、これほどバランスよく組みこまれているゲームは今までなかったのではないだろうか。

経済的なセンスが必要

食料品はつねに持っていなければならないが、ほかにも日用品として装備していなければならないものがいくつかある。たとえば、剣、盾、ローソク、マッチなどなど……それらは、何回でも使えるというものではないので、なくなったらまた買いに行かなくてはならない。それが、ものによっては、別の町まで行かなくてはならないなんてこともあって、わりとめんどうくさい。で、お金があるときには、なるべくたくさん買っちゃう。そうすると、ストーリーが進んでいくにつれて、途中で

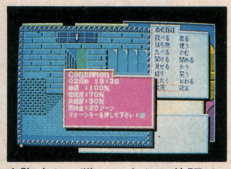


リドラの森はなかなか手ごわそうだ。

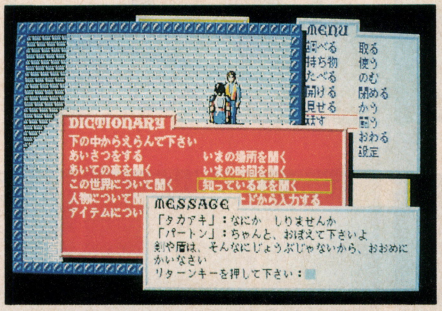


アルマに会ってもやることをやってないとそっけなくされる。

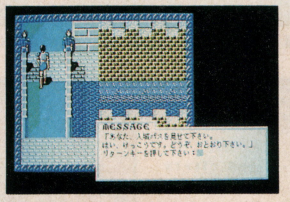
今度はアルマも話をしてくれた。



空腹度と、戦いのあとの体調はつねにチェックしておこう。

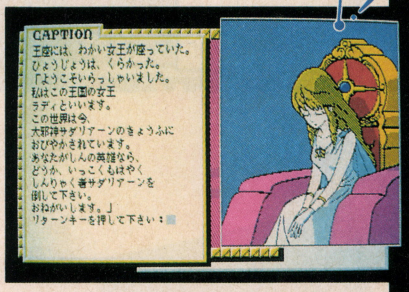


同じことを2度きくとこういうふうにいわれる。また同じことをきくと今度は教えてくれなかったりする。話をするときはメモをとるようにしよう。とくに「まだ教えられない」といった人については要注意。



入城パスをどこかで手に入れないと城へは入れないぞ！

かわいい女王さま。わっかりました！



戦いには敵ごとに十分な剣の数と盾の数が必要だ。

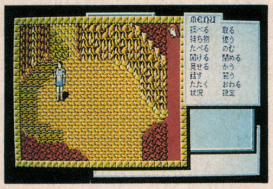
剣の数が十分でないと……。

どうしても買わなければいけないアイテムが出てくるときに非常に困る。中盤を過ぎれば、宝石がたくさん手に入るので、そうでもないのだが、前半は、日用品の買い物は、必要最小限にとどめておくのがいいと思う。

人工知能搭載の威力

まずおもしろいのが、町の人たちとの会話である。時間につれてあいさつの仕方がちがうのはもういったが、そのあいさつの仕方もそれぞれの性格でずいぶんちがうし、それも日によって、答え方が微妙にちがっている。初めて会ったときには「はじめまして」という人もいるし、いつあいさつしても「ああ、なんですか」としかいわない人もいる。つっけんどんなあいさつをする人は、あまり役立つ情報を持っていないことが多い。ただし、それぞれの人から聞いた情報は、すべてメモしておこう。2回以上同じことをきくと、「さっきいったでしょう」といってそれ以上教えてくれないからだ。とくに、「今はまだ教えられませんね」という人は必ずチェックしておくこと。ストーリーの進みぐあいをみて、情報を教えてくれる。自分が、少しは進歩したと思うたびにその人に会いに行ってみよう。

会話についてもそうだが、全体のストーリーがムリなく、非常にスムーズに進んでいく。展開に強引なところはなく、だからといって、物語中のヒントや手がかりが、単純なものでないところがおもしろい。たとえば、偶然、あるところで花を見つける。以前に花が好きだといった人にその花についてきいてみると、名前を教えてくれる。また別の人にその名前（「マリヴァ」という）を知っているかたずねると、その花の俗称が「竜のいびき」であることを教えてくれる。で、その俗称から先は、なんの手がかりもないのだが、別のところで、ある洞窟の中で行く手をふさいでいる怪物が竜の一種であることを知らされる。そこで、ためしにその怪物に花を見せると、またたびを嗅いだ猫のように眠ってしまう。こういったしかけが、随所に張りめぐらされ、それを一つ一つ解いていくことによって、より広い世界へとストーリーが進展していくのである。時間の経過がリアルタイムであるにもかかわらず、問題解決にそれほどきびしい時間制限を設けていない。



ある洞窟の入り口。ここでいろいろなものが見つかる。ロープとマッチは必需品だ。

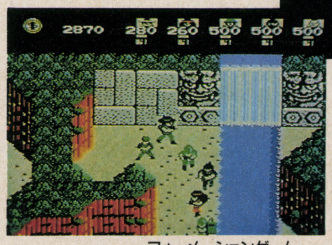
とーんでもなくグロテスクなやつが洞窟の中にいる。

かなり自由度の高いゲームであるといえるし、しかも単調さがまったく見られない。

PC-88、X1ユーザーには、すべての人におすすめしたい作品である。

Human Hudson

JAGUR



5大殺界、全面突破。

フォーメーションゲーム

魔の三角地帯作戦 ジャガー

©1987 HUDSON SOFT・COMPILE

MSX MSX2 MEGA ROM 16K

MSXはアスキーの商標です。 メガROM使用

新発売 希望小売価格 5,800円

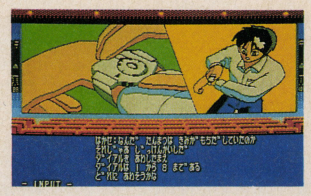
新発売記念プレゼント!

ジャガー5についている愛用者ハガキを送ってくれた方の中から、抽選により100名様にステキなハドソンオリジナルTシャツをプレゼント。さあ、シアワセモノは誰だ。プレゼント期間：S62・10・31まで。

史上最強の戦士が、いま怒りのフォーメーションを組んだ。

世界征服を狙う悪の軍団が集まる魔の三角地帯。この拠点をたたき潰すために、ついに世界最強の5大戦士たちが立ち上がった。しかし、そこには手強い5大将軍がまちうけている。キミは、全知・全能を傾けてこの5つのエリアを全面突破し、将軍たちを倒さなくてはならぬ。そして、最後はいよいよ悪の大ボスとの一騎討ちだ。勝利せよ。そして、平和を取り戻せ。

どれから挑むか、力作3編!



超時間トリップ。

時空間サスペンス タイムパラドックス

Timeparadox

©1987 HUDSON SOFT

愛よ急げ、4次元のパラレルワールドへ。

アイコよ生きて! ミステリアスな殺人事件を追って、過去へ、未来へ。タイムマシンの働きを完全シミュレートする、これがうわさのタイム・アドベンチャー。時間のパラドックスの中で、謎が謎を呼ぶサスペンス。事件を解き明かし、アイコの死への運命をくいとめねばならぬ。キミよ、時空間を超えて、愛するものを救え!

適応機種

PC-8801/mkII、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR、PC-8801FH/MH、X1シリーズ、FM77/AV

新発売 希望小売価格 7,800円（ディスク版2枚組）

※画面の写真は、PC-8801mkII SRで撮影したものです。

この秋、史上空前のシミュレーションゲーム!!

ディオーネ DIONE

©1987 HUDSON SOFT・NCS

進撃開始

適応機種

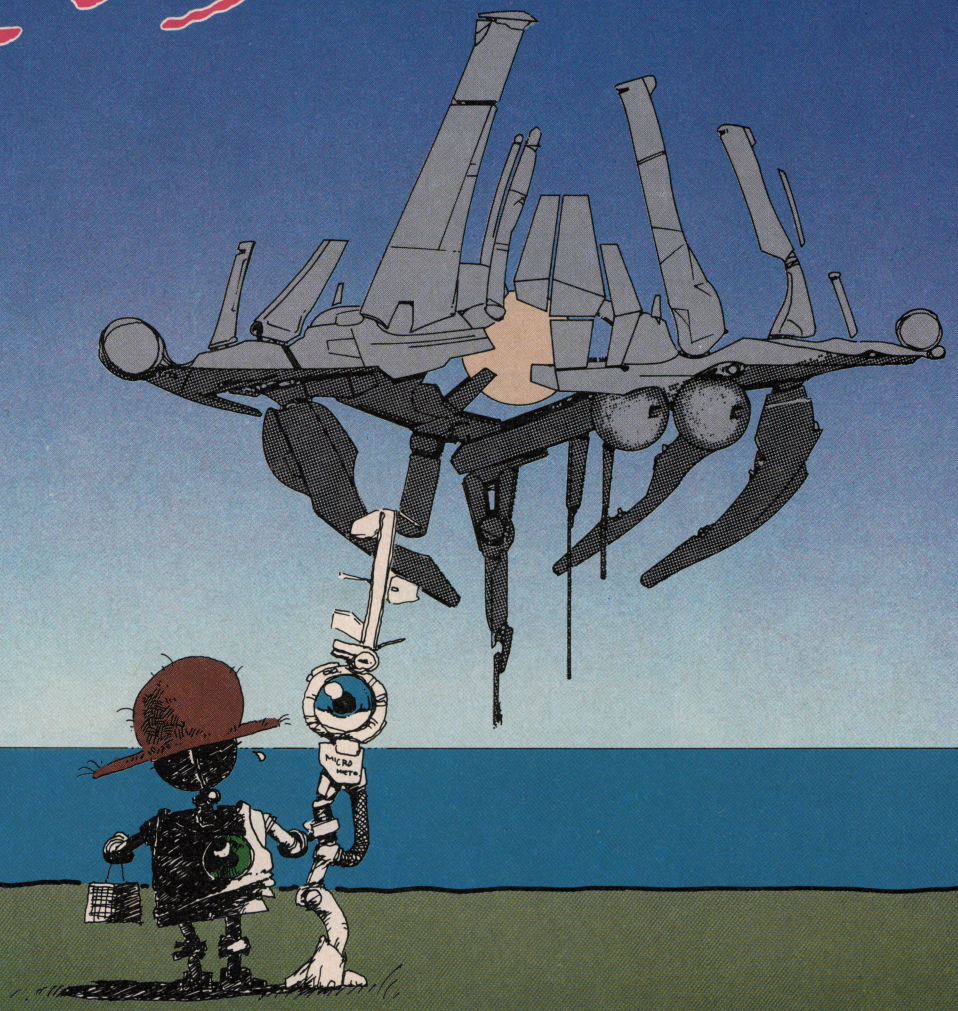
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR、PC-8801FH/MH、PC-88VA、X1シリーズ、FM音源対応

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル
TEL011-841-4622　FAX011-821-1854
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル
TEL03-260-4622　FAX03-235-4653
営業所　札幌・東北・名古屋・大阪・福岡

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.

夏の



マイクロネット

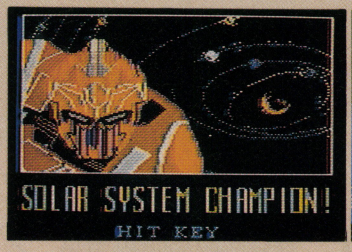
ROBO WRES 2001

MSX 1/2 使用可能

MSX は、アスキーの商標です。

MEGA ROM

テーブルゲームの焼き直し版!!



PC-88, X1, MZ2500, FM-77AV, MSX, 勢揃い!

マイクロネット Micronet CO., Ltd.

〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370

麻雀狂時代

マイクロネットの総力を集結し、作られたこのゲームは、麻雀をきわめたい人もカル〜クHしたい人も真実、遊びの幸せ君になれるでしょう。

CT…カセット版　FD…フロッピーディスク版　ROM…ロム版　T…武尊にても発売 ※…X1-Dは使用不可

当社の製品がお手元に届きにくい場合、通信販売にても受け付けます。
ご注文は現金書留にて、お願い致します。(機種明記、送料無料)

	FLICKY	CHAMPION プロレス・スペシャル	ロボレス2001
PC-8001mkII/SR	CT 4,800円	CT 4,800円	
PC-8801/mkII/SR	CT 4,800円 FDT 6,800円	CT 4,800円 FDT 6,800円	FDT 6,800円
MZ-1500			
MZ-2500	CT 4,800円	CT 4,800円	FDT 6,800円
MZ-2000/2200	CT 4,800円	CT 4,800円	
X1/turdo ※	CT T 4,800円 FD 6,800円	CTT 4,800円 FD 6,800円	FDT 6,800円 CTT 4,800円
FM-7/NEW7	CT 4,800円	CT 4,800円	
FM-77L2/L4/AV	FD 6,800円	FD 6,800円	FD 6,800円
S1			
MSX	ROMT 4,400円		ROM 5800円

vol.2 Kitty WORLD

ENTERTAINMENT IS OUR BUSINESS

キティ月刊情報コラム 1986・9月号

R・P・N うる星やつら ボーイ・ミーツ・ガール(仮) 製作快調

1 映画公開は来年2月

耳の早い人はもう聞いたかもしれないが、うる星やつらとめぞん一刻、高橋留美子原作の2大巨編の完結篇の公開が来年2月に決定した。
既にそのプレイベント、「うる星やつら・夏まつり」が8月31日を以て盛況のうちに終了。うる星フィーバーはその余勢をかって一気にファイナルへとなだれ込む。

2 ROLE PLAYING NOVELS うる星やつらボーイ・ミーツ・ガール(仮) 製作快調

先月、お知らせしたロールプレイングノベルズ第2弾、「うる星やつらボーイミーツガール(仮)」もこの映画公開にあわせ来年2月発売予定。PC88OISRを始め3〜4機種の同時発売をめざし、現在製作が進行している。内容は高橋留美子原作の同タイトルの中から、映画でもクライマックスシーンとなるラムとあたるの鬼ごっこにスポットをあてたものになる。もち論、面堂やメガネ、サクラ、しのぶといった様々なお訓じみのうる星やつらキャラクターが登場、それぞれ重要な役割を果たします。

3 オリジナルビデオ「うる星やつら'87」発売!

前述のうる星やつら・夏まつりで公開されたうる星やつら初のオール新作オリジナルビデオ・「うる星やつら'87〜夢の仕掛人、因幡くん登場!ラムの未来はどうなるっちゃ!?〜」が9月21日、待望のビデオカセット発売される。ディスクレーザーは10月21日発売予定。TVシリーズ終了以来、実に18ヶ月ぶりのオール新作、久方ぶりの友引町そして初登場の因幡君に乞御期待。

オリジナル・ビデオ
うる星やつら'87
〜夢の仕掛人、因幡くん登場!ラムの未来はどうなるっちゃ!?〜

9月21日 ビデオカセット 発売 ¥10,800
10月21日 ディスクレーザー発売 ¥ 9,800
発売元:㈱ファイブエース 販売元:㈱ポニー

© 高橋／小学館・キティ・フジテレビ

Kitty PRESENTS ROLE PLAYING NOVELS 第一弾

扉を開けて

PC8801mkIIシリーズ・X-1シリーズ
(要漢字ROM 2ディスクドライブ)
5インチ2Dディスク2枚組
¥7,800 好評発売中

新井素子原作の異世界SF巨篇の完全ゲーム化

超能力を持った女子大生、根岸美弥子(ネコ)はテレポーターの斉木杳と新しい仲間になるかも知れない山岸桂一郎を工事現場に呼び出した。
……までではよかったが。時空の歪みに入り異次元へ。そこで彼女は伝説の女王ネリューラにまつりあげられてしまう。最初は半信半疑だった彼女も、民衆を救うために本気で立ち上がることを決意。彼女は抑圧されている中の国の民衆を開放することはできるのか。3人は果たしてもとの世界に戻れるのか!?
さまよえる三人と共に「明日へと続く心の扉」を開けるのは君だ!

ファン必携の「うる星やつら」ワールド
幻のソフト「試験に出るうる星やつら」が今、ここに。
とにかくスゴい!マニア対象とうたっただけのことはある。
難問・奇問の数々に、果たして君は耐えられるか!?
Q1:ランのUFOでラムはそうじのついでに何をしたか?
1.料理 2.トランプ 3.しりとり 4.洗たく 5.買い物
クイズ1200問 CG52枚 BGM24曲 PC8801シリーズFM音源ボード完全対応
うる星やつら・キャラクター図鑑、TV放映リスト付 ¥8,800
通信販売・問合せ先KAC事務局 03(379)3540

おわび▶前号の当ページに於て商品の連絡先の電話番号に間違いがありました。御迷惑をおかけしました関係者の皆様に深くおわびいたします。

最新ゲーム徹底分析広告

シナリオによって勝ち進む軍団は、ポイント制で成長する！
これは、シミュレーションゲームで体験できるRPG感覚だ。

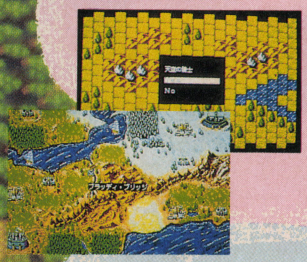
ガイアの紋章

並のSLGとここが違う！

――3つの戦闘モードを君が自由に選択できるなんてゲーム感覚も3倍だ。――

1 シナリオ選択モード

エルスリード戦史の
壮大な戦闘シナリオを
任意に選択できるんだ。



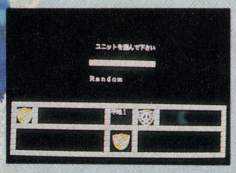
壮大なエルスリードの戦史を、シナリオごとに選択できるから、とにかく面白いシナリオだけをプレイしたい君や、むずかしい戦闘シナリオを徹底的に攻略したい君には最適のモードなんだ。エリアマップを見て勝てる！と思ったら、まずこのシナリオ選択モードで戦闘をしても面白いよ。

2 シナリオ・キャンペーン・モード

エルスリード戦史を
戦史に従って順にプレイする
モードだよ。

エルスリードの戦史は、約30年間に渡る壮絶な「光」と「闇」の闘いの歴史。君は、この壮大な戦史を身をもって体験できるぞ。自軍のユニットを補給しながら、そして、自軍の現在の戦力を考えながらユニットを選択して「闇の軍団」に勝ち進むんだ。自軍は勝ち進むにしたがって戦力が成長するぞ。

3 シナリオ・コンストラクションモード



30種類もある戦略マップから、
君の戦いたい地形を選べるよ。

君のプレイする「ガイアの紋章」の戦場は、砂漠・海・大河・山地・砦・町・廃墟と変化に富んでいる戦術マップで表現されている。この戦術マップを君の意志でプレイできるのがコンストラクション・モードだ。ユニットには、74式戦車や、AH-1コブラなど戦闘好きの君の欲しがる武器まであるぞ。魔法も自分で選べるなんてRPGを思わせるね。

大宮市の山下和成君からのワンポイント攻略法

- Point1. 常に敵の倍以上の得点をあげよ！　それ以下ではポイントが減る。
- Point2. 前半のシナリオでどれだけポイントを稼げるかが勝利のカギだ！
- Point3. ポイントの差が大きい前半の闘いには魔法を駆使せよ！
- Point4. 部隊編成は地形と敵の編成に応じて組み立てよ！
- Point5. 敵の特徴を知り、効率的な攻撃を行なえ！

スタッフ募集 ●グラフィックデザイナー

経験のある実力者求む！
チーフ職（もしくはチーフ補佐）ポストを用意しています。
連絡先：03-486-6311内線53（田中・鈴木まで）

●通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種を明記の上、現金書留でお申し込みください。尚、NCS会員の方には、10%の割引特典があります。必ず会員番号を明記してください。

●PC-8801mkⅡSR/TR/FR/MR/FH/MH
●PC-88VA
●X1シリーズ　X1ターボ以外は、FM音源ボード装着の場合のみBGM可

5インチ2D版・2枚組
FM音源対応

¥7,800

NCS 日本コンピューターシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4－16－13第28森ビル
TEL. 03-486-6588
（お問い合わせはゲームプロダクトグループまで）
※純正ドライブ以外のものは動作の保証はいたしません。

年末、日本全国震撼！

抜忍

ぬけにんでんせつ

戦国末期、勇猛武将が一進一退の闘いを繰り広げていた頃、その裏には、闇を駆ける忍者の姿があった。しかし、影の存在である忍者には厳しい掟があり、個人の自由は一切許されなかった。
そんな管理社会から抜け出し、その生死を賭けてまで逃亡者の道を選んだ忍者――それが抜忍である。

これは、夢を追い自由を求めて抜忍となった三人の男達の、波乱万丈の人生を描いた大河伝奇ロマンである。

噂のブレイン・グレイ

堂々デビュー!!

伝説

翼をもった男達

Brain Grey

第1回記念作品

PC-8801SRシリーズ
5″ 2D　5枚組
PC-9801シリーズ
5″ 2DD　4枚組
5″ 2HD　2枚組
3.5″ 2DD　4枚組
予価 9,800円

●開発予定
X-1シリーズ
FM-7シリーズ
MSX2

株式会社 ブレイン・グレイ
〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル302 TEL.03-499-6943

資料請求券
ポプコム
10月号

Psychic War

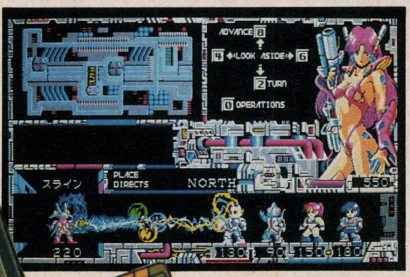
サイキックウォー

COSMIC SOLDIER 2

SF ROLE-PLAYING GAME

星暦3656年。KGD星域に伸びる帝国軍の魔手。帝国軍は、KGD星域同盟の保持するサイキック部隊に対抗し、最新鋭の機械化サイキックアーマーを開発した。このまま全面戦争に突入しては、KGD星域が危い！そこで同盟最高評議会は、敵の軍事中枢である人工惑星基地を爆破する作戦を強行。極秘のうちに、サイキックソルジャーを敵星系に送り込んだ。かつてのパートナー、美人アンドロイドを共に。「銀河超能力戦記」の幕が、いま開く！

銀河超能力戦記



PC-8801/mk II
(1ドライブ可)
PC-8801SR以降
(V2mode/2ドライブ専用)
〈定価8,800円〉
各機種移植進行中！

RPGの新世界「サイキックウォー」は、超とっつきやすいSF大作ロマンなんだ!!

これまでのRPGとは、ちょっと世界がちがう、そんなKGDソフトの最新の自信作が、この「サイキックウォー」なんだ。肩のこらないカンタン操作で気軽にプレイが楽しめて、そのクセ、凝りに凝ったシナリオで、キミのハートをうならせてくれる、超ライト感覚のSFものってわけ。だから、「RPGは、ムズカシイ。」とか「RPGいこーるファンタジー」なんて決めつけちゃってる諸君のヘンケン大ブッ飛び、気に入らざるをえない、新進SF RPGだよ。

★★0.1秒を争う！それがサイキック戦線★★

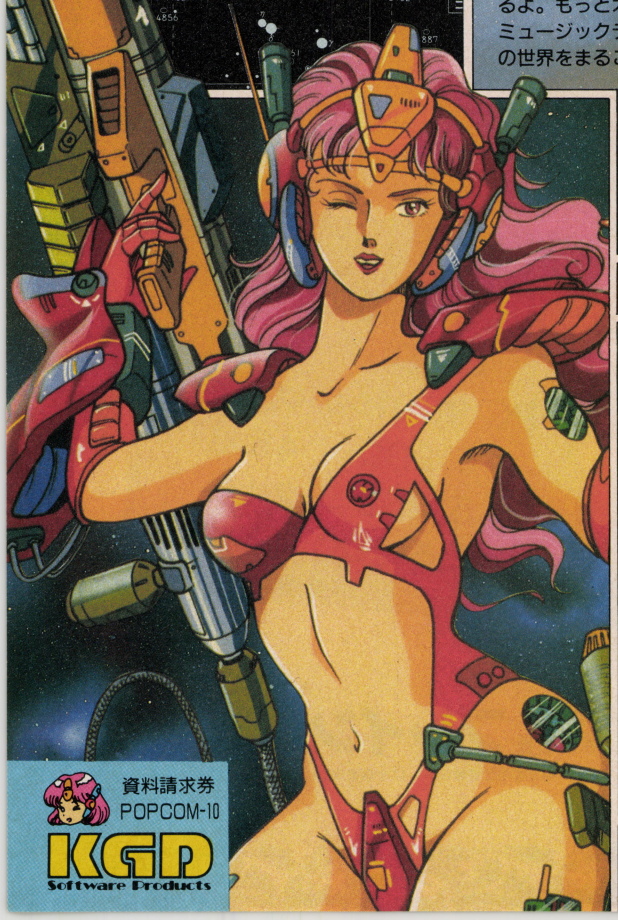
にっくき敵の軍事力の中枢である人工惑星基地に到達するまで、それはモゥ、うひゃうひゃドキドキの連続だ。というのも、敵がフイに目の前に現れたかと思うといきなりバビュビューンとサイキックビームをしかけてくるからだ。「アッ、敵だ！」なんて感じてちゃ OUT。見つけるよりも早く敵のニオイを察知しろ。サァ、キミの全知全能がコーフンする一瞬の連続だゾ!!

★★聴いてオドロケッ！でな、新SFサウンド★★

B.G.M. はポップなオリジナルスペースサウンド！　キミのハートを銀河カラーに染めてくれるよ。もっとオドロイて欲しいことは、シンセサイザーで編曲したスペシャル版のオリジナルミュージックテープが、ゲームといっしょに付いてくるんだ。音空間でも、「サイキックウォー」の世界をまるごとモノにしてしまう、このぜいたくさは見逃せないね。

★生まれてはじめての、オモシロ感動ストーリー★

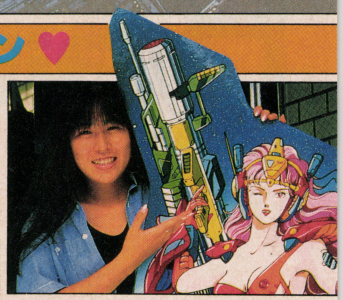
キャラクターのアクションとか、サウンドとか、コマゴマとしたところに凝るっていうのも、KGDソフトのおもしろさのひとつだけど、やっぱり第一に主張したいのは、ゲームシナリオそのもののおもしろさだ。夢があるのに、オチがある。単純なのに、ウラがある。そーんな、ウラハラ相乗効果が、ストーリーをモリモリ盛り上げて、今までにちょっとない、SF展開になっているよ。



資料請求券
POPCOM-10

KGD Software Products

♥ KGD ホットライン ♥



A·S·A·K·O CLUB

一人で、悩んでないで!!

はっろぉーん！あさ子でーす。どうみんな、「サイキックウォー」は、もう体験してくれた？あさ子のサイキック初体験は、もう言うのも恥ずかしいくらい…すぐに死んじゃった……。エヘヘ、それも仲間を攻撃しちゃったの。うーん笑わないで！さて、今月はせっかく買ってくれた「サイキックウォー」で悩んでいるあなたにお知らせでーす。そんなあなたは、一人で悩んでないで、わからない所があったらどんどんKGDにTELしてきてね。あさ子がしっかりと教えてあげます！それからマップのほしい人は、ユーザーNo.と欲しいエリアの名前を1つだけはっきりと書いて、60円切手と一緒に送って。もちろんあなたの名前と住所も忘れないで。それじゃまた来月ね、バイビー!!

お問い合わせ先／株工画堂スタジオ内KGDソフト
〒162 東京都新宿区市谷台町11　TEL.03-353-7724

ヒット街道、おさわがせします!

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

©R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

※上の写真はMSX2の画面です。

好評発売中!!

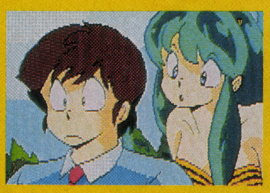
PC-9801シリーズ(5"2HD/5"2DD/3.5"2DD)(要漢字ROM、256K、RAM)
PC-8801mkⅡシリーズ(5"2D) ★PC-88VAでもご使用になれます。
X1シリーズ(5"2D)(要漢字ROM)
FM77/AV(3.5"2D)(要漢字ROM) 各¥6,800
FM音源対応 挿入曲:「シネマ」、「悲しみよこんにちは」
※MSX2を除く。 (日本音楽著作権協会ビデオ許諾 第61783号)

新発売!! MSX2版 ¥6,800 大容量2メガロム

アドベンチャーゲーム

うる星やつら ～恋のサバイバル・バースディ～

©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

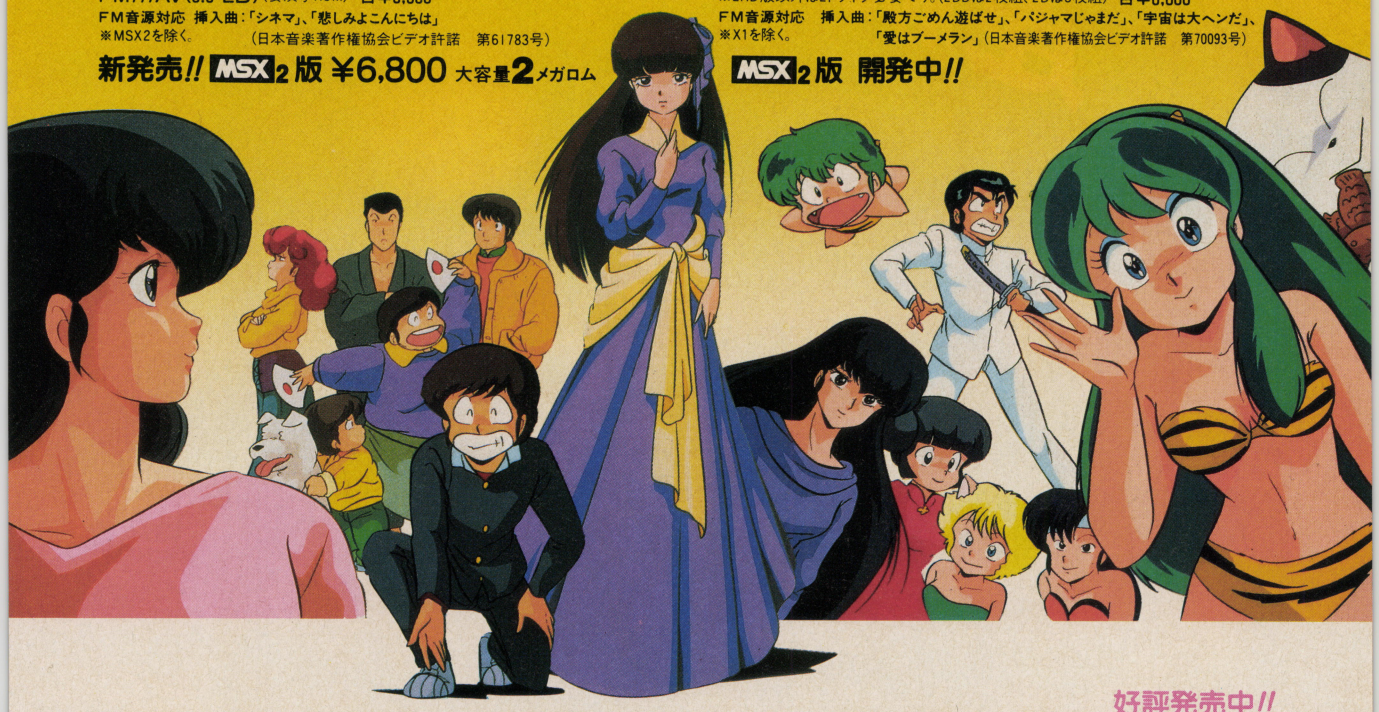


※上の写真は88SRシリーズの画面です。

新発売!!

PC-9801シリーズ(5"2HD/5"2DD/3.5"2DD)(要漢字ROM、256K、RAM)
PC-8801mkⅡSRシリーズ(5"2D) ★PC-88VAでもご使用になれます。
X1シリーズ(5"2D)(要漢字ROM) ●お詫び:X1シリーズはPSG音源対応です。
※2HD版以外は2ドライブ必要です。(2DDは2枚組、2Dは3枚組) 各¥6,800
FM音源対応 挿入曲:「殿方ごめん遊ばせ」、「パジャマじゃまだ」、「宇宙は大ヘンだ」、
※X1を除く。 「愛はブーメラン」(日本音楽著作権協会ビデオ許諾 第70093号)

MSX2版 開発中!!



シミュレーションゲーム MSX2

大戦略

Original game designed by Systemsoft. ©1986 Systemsoft.

好評発売中!!

●現代戦を想定した作戦・戦術級の本格ウォー・シミュレーションゲーム ●いままでのシミュレーション・ゲームの概念を打ち破る、迫力あるビジュアル戦闘シーン ●美しくわかりやすいグラフィック・マップ ●レベルに合わせて選べる16種類の戦場マップ ●気軽にゲームの中断・継続ができるROMシミュレーション・ゲーム初の、新データ・セーブ/ロード機能

MSX2 S-RAM付 MEGA ROM版(要VRAM128KB以上)**¥7,800**
※MSX2以外の機種は㈱システムソフトより発売されています。

最新ソフト情報 マイクロキャビンインフォメーションダイヤル
0593-53-3611

STAC Software Technology & Communication
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL0593(51)6482

※付記のない画面はPC-8801mkIISRによるものです。
※仕様は改良のため予告なしに変更することがあります。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、
送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

グゲーム!

- 初の2D、3D両モード。
- 超高速3D画面、毎秒20回の書き換え。
- 美しいフルカラースクロールの2D画面。
- 100種類以上の敵キャラクター。
- 磨きが掛かったポリフォニックサウンド。

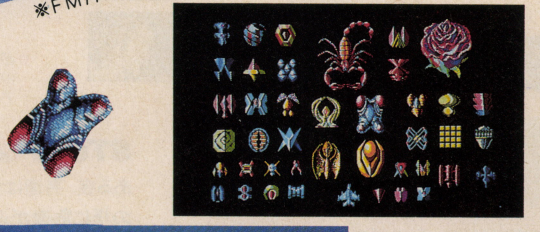
STORY

エジプト古代語で書かれた本を読み進むうちにフィリップは確信する。「アブシンバル神殿に何かがある」彼はさっそく機体を手に入れ改造を始める。今回の危険な冒険を乗り切るために機体の戦闘性能を高めるためだ。本に書かれた「約束の時」は迫っている。彼はアブシンバル神殿を求めて、唯一の手がかりであるポイントIのピラミッドへ向かう…2Dから3Dフルスクロールへ。場面に応じてアクションが変化する新しいリアルタイムシューティングゲーム。「約束の時」が来るまでにあなたはどこまで行けるのだろうか。

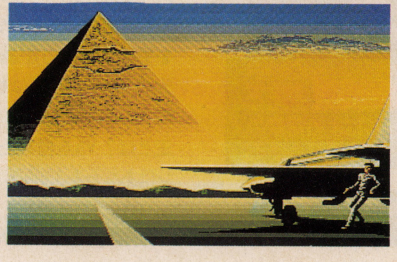
※FM77AVの画面です。

超 高速スクロール!
迫力の3D画面

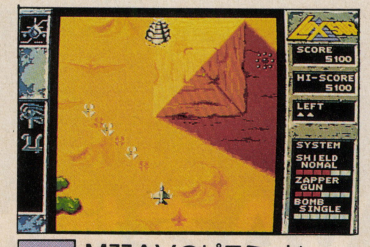
- 前進だけでなく、迫力の左右スクロールの3D迷路
- キャラクターに合わせて画面が全方向移動



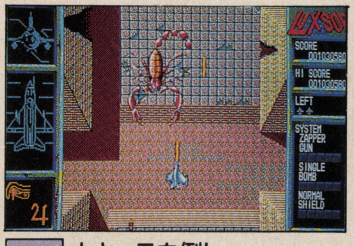
フルアニメーションで動くデカキャラをはじめ、豊富な敵キャラクター



美しいビジュアルが映えるオープニングシーン

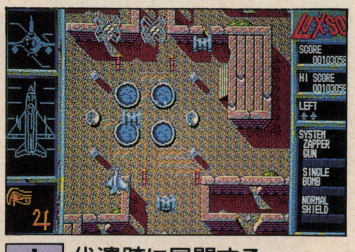


F M77AVのピラミッド画面だ!



デ カキャラを倒し、ピラミッドに突入せよ!

ミ ドルキャラを倒せば、アイテムが得られるぞ!



古 代遺跡に展開する戦闘シーン!

■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1 ターボ専(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AV(3.5"2D 2枚組) ¥7,800

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03(268)1159

超能力者達の塔

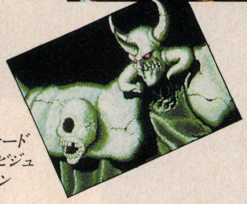
神羅万象

VAを極めたリアルアクション!

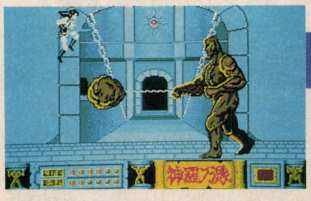
■常識を超えた高速3Dアクション。
■キャラクター選択システムによる5倍のおもしろさ。
■プレイヤーの思考がそのまま影響する
マルチエンディング。

●5人の個性派キャラクター

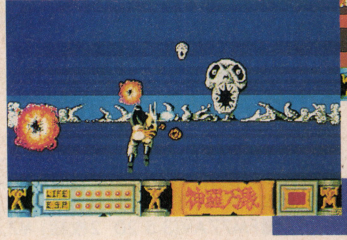
●これがタイトルビジュアルだ!



●4096色モードの美しいビジュアルシーン



デカキャラを倒せ!
フルアニメーションのキャラクター。



高速スクロールによる背景の
美しさがゲームを盛り上げる。

斬九丸に襲いかかる魔物群、
とにかく打ちまくれ!

STORY

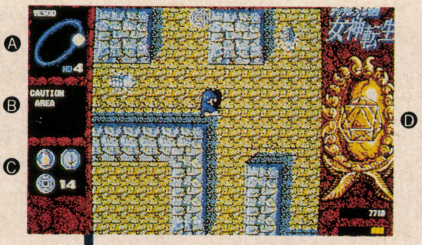
ある夜、男達は女神ソラリスの声を聞いた。「いま光の塔に危機が近づいています。…しかし、今の私には闘う力はもう残されていません。…あなたに光玉を手に入れる力があれば神となれるでしょう。さあ、光の塔へ…魔王はもうそこまで来ています」大迫力の2D、3Dモードによる戦闘シーン。光玉とは? 魔王とは? VAを極めたリアルなキャラクターアクションはあなたを3009年、神の支配する文明へ誘い込む。

■PC-88VA専(5"2HD 2枚組) ¥7,800

※ディスク版はすべて1ドライブ対応です。 ※付記のない画面写真はPC-8801mkIISRによるものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。
MSX はアスキーの商標です。 マークのROMは1メガビット以上の大容量メモリーを搭載したROMカートリッジです。

※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、
送料200円を加算して現金書留で直接当社にお申し込みください。

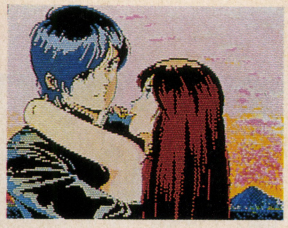
■3D階層構造のアクションRPG!
■ラビリンスに展開される壮大なストーリー!
■攻撃に思考・論理パターンをもつ敵キャラクター!



Ⓐステージ名称、ステージナンバー、及び月の運行を表示。
Ⓑハンドヘルドコンピュータからの情報メッセージ。
Ⓒ装備している武器、アイテムを表示。
Ⓓ3〜7面にいるケルベスを見つけ救いだせ。

▼エジプト神話の悪神、セト。手ごわい敵だが、倒さなければならない。

▲ダートの往き来をするケルベロス。ギリシャ神話に登場する番犬・中島の忠実な部下だ。



▶前世で結ばれていた二人が、今、再び…。

STORY

中島くん…私、今どこにいるのかわからない…何も見えない…怖い、お願い助けて…。
地の底深く、静寂な闇に包まれた魔の領域。未知の恐怖に足がすくむ中島。その時「勇気を出して進むのです。魔の手から弓子をとり戻すために…」と優しくも力強い女の声がした。声の主に勇気づけられて進む中島の前に、突如黒い影が走り抜ける。「敵!?」ヒノカグツチを握る指先に力がこもる。「出方をうかがっているらしい…ヤツラは知的生命体なのか!?」

■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AV専用 ¥7,800(3.5"2D 2枚組) ¥7,800
■MSX メガROM ¥6,800

Game Line-up 好評発売中

夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリス

■PC-9801シリーズ(5"2DD・3.5"2DD2枚組)(5"2HDは1枚) ¥7,800
■PC8801mkIIR/H/VA(5"2D2枚組) ¥7,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D2枚組) ¥7,800
■FM77AV(3.5"2D2枚組) ¥7,800
■MSX メガROM ¥6,800

アルバトロス 拡張コース

■PC-9801シリーズ(5"2DD2枚組) ¥4,500
(5"2HD・3.5"2DDは1枚)
■PC-8801mkIIR/H/VA(5"2D2枚組) ¥4,500
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D2枚組) ¥4,500
■FM7/77シリーズ(3.5"2D・5"2D2枚組) ¥4,500

FINAL ZONE —WOLF—

■PC-8801mkIIR/H/VA(5"2D2枚組) ¥6,800
■X1/C/ターボシリーズ(5"2D2枚組) ¥6,800
テープ版(2巻組) ¥4,800
■MSX メガROM ¥6,800

テレネット・エクスプレス

お詫び

テレネット・ユーザーズ・クラブの第1期会員募集(限定500人!)〆切りが、10月末日に変更されました。多くの方々よりお問合せをいただき、ユーザー・販売店の皆様にご返答が遅れましたことを深くお詫び申し上げます。詳しい応募方法は、11月号をご覧下さい。

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03(268)1159

資料請求券 ポプコム⑩

CROSS MEDIA SOFT

愛、涙、そして

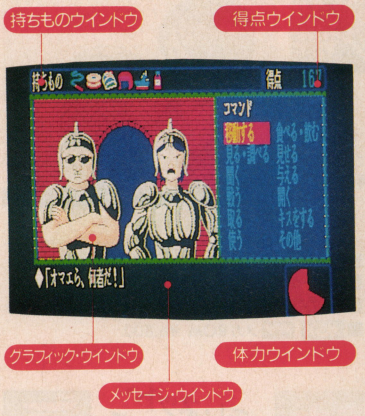
あの「新竹取物語」から2年6ヶ月……

かぐや姫の求めに応じて、勇気ある若者は竜の5色の玉を探す波乱万丈の旅に出る。舞台は、設定の違う変化に富んだ4つの世界。エンディングはプレイヤーの感性によって様々に変化するマルチ・エンディング。ゲームの基本コンセプトは、愛と涙とそして笑い。軽妙な洒落と時代感覚をふんだんに取り入れたギャグ、男心と女心の探求にも迫ってみました。まさにアドベンチャーゲームの最高の面白さをお届けします。シナリオは、「新竹取物語」で彗星のごとく登場した奇才、松本貢。

新玉取物語

しん・たまとりものがたり

大河アドベンチャーロマン



①コマンド選択/アイコン操作により入力は極めて簡単
②漢字ロム使用によりメッセージは見やすく、また収録されたメッセージはなんと1133種類
③プレイヤーを華麗なる世界へと誘う極彩色クラフィックは、メイン画面とサブ画面の合計でなんと287枚という膨大さ。
④画面にはアイテム、得点、体力、持ち物などが常時クラフィック表示
⑤収録された魅力溢れる曲はFM音源対応で30曲以上、効果音は50以上で迫力サウントを提供
⑥登場人物37名、登場動物6匹の豊富なキャラクター達

君の好みは誰だ? 美少女から老婆まで登場する多彩な女性たち……

SINTAMATORI
STORY

笑い……

また新たな旅が始まった。

9月5日
発売予定

- ●FM-7/NEW7（要漢字ロム、要FM音源）
- ●FM-77/AV（一部要FM音源）
- ●PC-8801mk II SR / MR / TR / FR / MH / FH

全てディスク6枚組 ¥10,000

近日発売予定 PC-88VA

● 販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

開発の都合により発売が遅れることがありますのでご注意下さい。

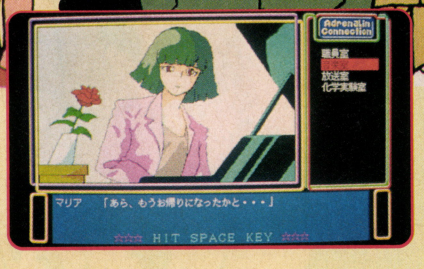
● 発売 ビクター音楽産業株式会社

当社の商品は、純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。

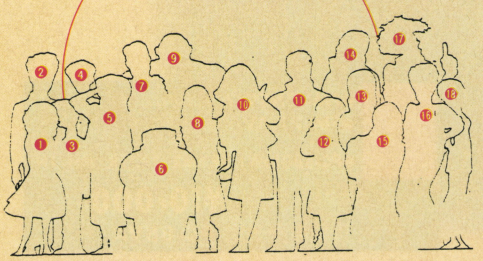
CROSS MEDIA SOFT

これは事件だ！先生！

平和な学園に舞い込んだ一通の脅迫状。
校長への復讐を誓う恐ろしい脅迫状の差出人を探す
新任教師の素人探偵活動が始まった…
学園や市街地などを調べるうちに
次々と明らかになっていく複雑な人間関係、
甘い罠や誘惑、謎の美人女性教師…
軽いタッチの青春学園推理アドベンチャーの幕が今開く…



ゲームを盛りあげる
主な登場人物



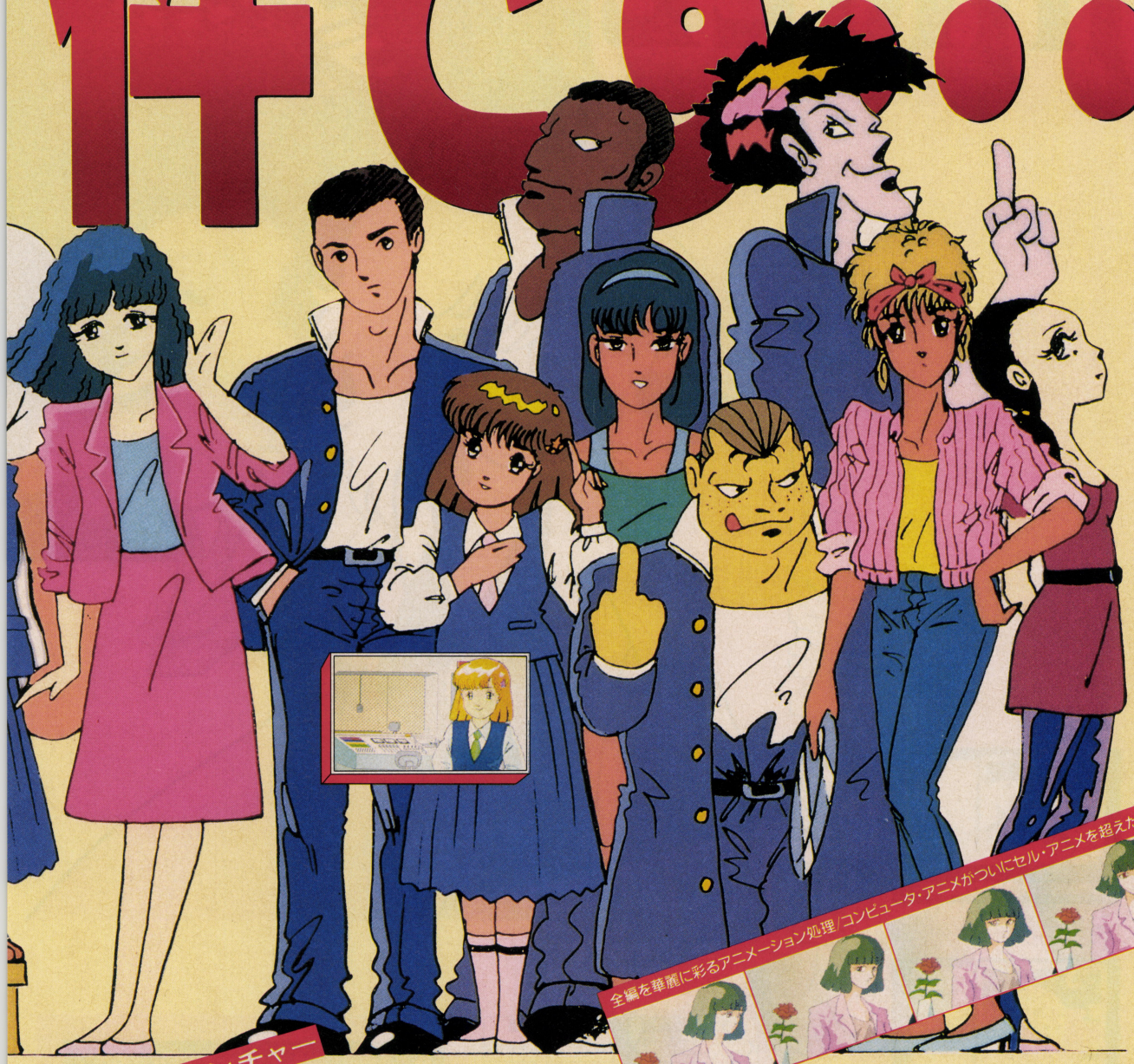
❶霧野かすみ❷平川先生❸鈴木太郎❹橋本先生❺天野アリサ❻校長先生
❼教頭先生❽香山麗子❾鈴木健吾❿マリア先生⓫青田正蔵⓬野之宮理美
⓭日野涼子⓮木曽尋美⓯下田健史⓰日野陽子⓱犬山悟⓲夏島先生

- ▶コマンド選択の採用によるゲーム進行の円滑化
- ▶400字詰め原稿用紙100枚以上にのぼる膨大なメッセージ
- ▶20人以上の魅力溢れる登場人物
- ▶グラフィック画面は人気アニメ番組「まんが日本昔ばなし」などで活躍する「フィルム・マジック・ランタン」の全面指導、協力
- ▶FM音源を駆使したBGMも20曲以上用意

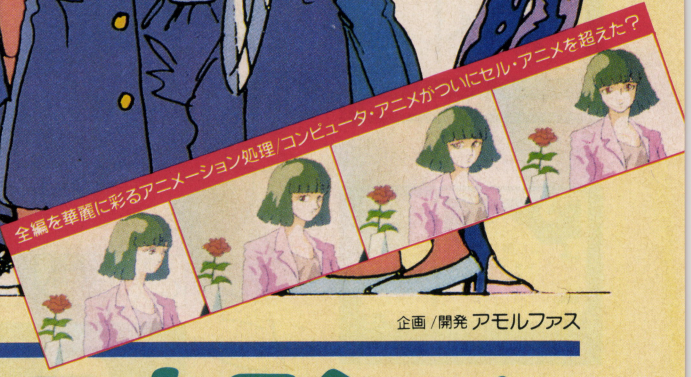
特典 人気アニメ声優「川村万梨阿」のナレーション・カセットがついてるゾ！

ADRENALIN CONNECTION

件です…



全編を華麗に彩るアニメーション処理/コンピュータ・アニメがついにセル・アニメを超えた?



企画/開発 アモルファス

学園推理アドベンチャー

アドレナリン・コネクション

発売中	●PC-9801F/VF(5"2DD 2枚組) ●PC-9801M/VM/VX(5"2HD) ●PC-9801UV(3.5"2DD 2枚組)	各¥7,800	9月21日発売予定	●PC-8801mk II SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA	全てディスク3枚組 ¥7,800

●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 ビクター音楽産業株式会社

開発の都合により発売が遅れることがありますのでご注意下さい。

当社の商品は、純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。

資料請求券
「新玉」「アド」
POPCOM
87-10

■CROSS MEDIA SOFT

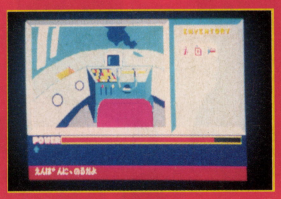
ANJELA

タイムスリップ・アドベンチャー・ゲーム
アンジェラ

ドラキュラは実は宇宙人だった！

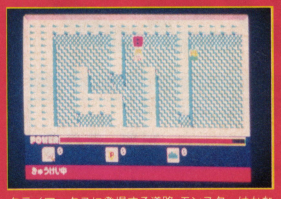
主人公アンジェラの住むオベリスク星では食料危機が起こり、日増しに死者の数もふえていった。アンジェラの父は、地球という星へ彼らの食料を求めて旅立った。しかし、……父は……。アンジェラも父を探しに3ヶ月後に地球へ旅立つが、地球での時間は60年もたっていた。

アンジェラ（プレイヤー）は、時間と空間の旅人となり、父を求めて長い冒険を始めた……。

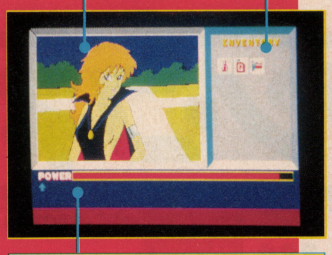


さあ、どちらに行けばいいのだろう。テンキーで行き先を指示した。

行く手をはばむゾンビ。この後アクション・モードで彼と戦うことになる。



クライマックスに登場する道路。モンスターはかなり手ごわい。アクション・モードに切り替る。



1. 高速描画ルーチンにより画面変化は瞬時
2. 場所移動の一部にスムーズな3-D画面の採用
3. ディスク3.5枚分にあたる描画枚数80枚
4. アドベンチャー・ゲームのなかにロール・プレイング・ゲームの要素と変化に富んだアクション・モードを導入したハイ・ブリッド・ゲーム

9月末発売予定

●PC-8801mkⅡSR/FR/TR/MR/FH/MH
●PC-88VA

ディスク2枚組 ¥6,800

企画/開発 くまさんチーム

上達に近道はある！

実戦譜の学習と記録による嬉しい囲碁ソフト

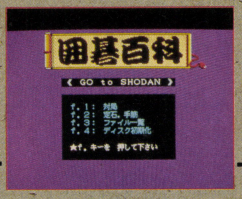
囲碁百科II

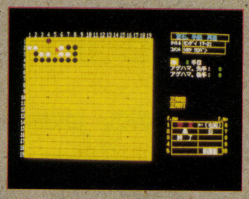
坂田血風録

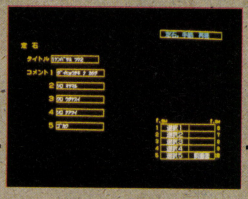
名誉本因坊坂田栄男 監修

大ベスト・セラー囲碁ソフト「囲碁百科」の第二弾——！

名誉本因坊坂田栄男先生を監修に迎えての学習、研究囲碁ソフトの登場だ。収録された実戦譜や定石、問題の学習とデータ入力による記録保存機能によって棋力の向上のお役にたちます。







主な内容

◇対局による学習
全盛期の坂田栄男の実戦譜に堀田五番士の懇切丁寧な64ページにわたる解説による本格的な対局学習

収録実戦譜
- 第2期日本最強決定戦リーグ戦 対 呉清源
- 第6期最高位決定戦挑戦手合四番勝負第一局 対 藤沢秀行
- 第16期本因坊戦挑戦者決定戦 対 木谷実
- 第16期本因坊戦挑戦手合7番勝負第5局 対 高川秀格

◇定石による学習
小目の定石が40収録、基本型と正解図を表示

◇手筋による学習
手筋の問題が25収録、基本型と正解図を表示

◇データ入力による学習
新聞の棋譜を入力して明日の展開を予想したり、自身の対局を入力して記録したり、有名棋士の対局を記録したりと使い方色々。
対局なら最低80局まで記録可能、問題、定石は400以上記録。

◇入力はマウス対応で簡単
従来の囲碁ソフトの難点であった入力の面倒さをマウス対応にすることにより解消。勿論キーボード入力も出来ます。

9月21日発売予定
- ●PC-9801F/VF（要純正マウス、5'2DD 2枚組）
- ●PC-9801M/VM/VX（5'2HD 2枚組）
- ●PC-9801U/UV（3.5'2DD 2枚組）

（全て要400ラインモニター、要2ドライブ、要メモリー256KB以上）

各¥8,800

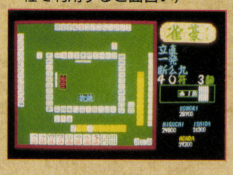
〈近日発売予定〉
●PC-8801mkIISR/TR/MR/FR/FH/MH/VA

雀豪 1

やればやるほど面白い！

リレーショナル麻雀ソフト

- ●誰にでもある麻雀の打ち方の癖（例えば、どんな役を作りたがるか、どんな牌の切り方をするか、など）を、打ち手ごとに登録することにより、個性をもつ人間相手の生きた麻雀の再現を実現。
- ●打ち手のデータは、やればやる程増え、より細かな個性溢れるプレイヤーに成長。
- ●リアルな臨場感溢れる4人囲み卓を採用。
- ●記録される項目①累計得点②半荘獲得得点ベスト10／ワースト10③個人記録一覧表④役満の記録
- ●大勢でやる程楽しい。40人までの成績／データの記録が可能（学校や会社で利用すると面白い）



自己成長型
サンプリング機能付き

好評発売中
- ●PC-9801F/VF
- ●PC-9801M/VM/VX
- ●PC-9801U/UV 全てディスク版
- ●PC-98LT ¥8,800

近日発売予定 PC-8801mkIISR/TR/MR/FR/FH/MH/VA

振飛車

日本将棋連盟 段・級位表示パソコン・ソフト

●日本で唯一の将棋週刊紙「週刊将棋」の豊富な実戦データから将棋ファンに人気の高い戦法「振飛車」に関する厳選された全30対局、300問を収録。●プロ棋士の実戦を追いながら、序・中・終盤のキー・ポイントに「次の一手」形式で問題が出題。選択した一手ごとに盤面が変化。プレイヤーの将棋センスが点数とメッセージで表示されます。実戦譜と変化譜の再現により、棋力もメキメキ向上。●将棋盤そのものの機能も加味して、プレイヤー自らの入力により学習研究にも最適。●マウス対応、棋譜プリントアウトもOK。●優秀プレイヤーに、日本将棋連盟認定の段級位2段まで表示。

将棋塾 II

発売中
- ●PC-8801mkIISR/TR/MR/FR/FH/MH/VA
- ●PC-9801F/VF ●PC-9801M/VM/VX
- ●PC-9801U/UV

全てディスク2枚組 ¥7,800

9月21日発売予定 X-1turbo/II/III/z

●販売 日本エイ・ブイ・シー株式会社

通販 商品名・使用機種名記入の上、代金と送料（500円）を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-10（共同ビル青山2F） 日本エイ・ブイ・シー株式会社 POPCOM 係

●発売 ビクター音楽産業株式会社

開発の都合により発売が遅れることがありますので御了承下さい。当社の商品は純正品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意下さい。当社の商品に対する御問合せ、御質問は下記まで直接御連絡下さい。〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1日世パレス5F ビクター音楽産業（株）PS部 TEL.03-423-7901

資料請求券 雀豪1 振飛車 POPCOM 87-10

T&E SOFTはこの10月14日に、創立5周年を迎えることとなりました。これもひとえに、パソコンユーザーの皆様のご支援あってのものと、心より感謝いたしております。

T&E SOFTは準備期間等を含めますと5年余、一貫してコンピュータゲームの開発を続けてまいりましたが、それは常にパソコンをとおしての新しい遊びの発見でした。もちろん、ユーザーの皆様の声がその源になっていることは、言うまでもありません。毎日山のように寄せられる皆様からのお便りは、開発部はもとより社長から営業部

5th ANNIVERSARY

SINCE 1982 T&E SOFT Inc.

Message from T&E SOFT

創立5周年

にいたる総てのスタッフが目を通させていただき、新製品の開発に反映させていただいております。

T&E SOFTでは創立5周年を迎えるにあたりまして、5周年記念作品4タイトルを用意させていただきました。5周年を一つの節目と考え、その集大成ともいえる作品を、皆様の熱きご要望にお答えすべく現在製作を進めております。これらの作品は、年末から来春にかけての発売を予定しております。詳細は10月発売の各パソコン誌広告等から順次発表させていただきます。

T&E SOFTは、今後もユーザーの皆様と一体となったゲーム作りを目指して努力してまいります。そして、皆様のさらに大きな声をお待ちしております。

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

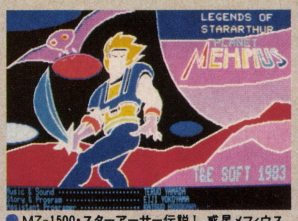
お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

★T&Eマガジン No.14発行中!! ★T&E SOFTテレフォンサービス☎名古屋〈052〉776-8500

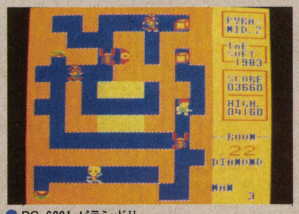
● PC-6001・リアルゴルフゲーム



● MZ-1500・スターアーサー伝説Ⅰ 惑星メフィウス

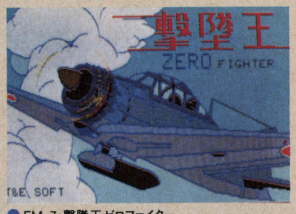
● MSX・惑星メフィウス

● PC-6001・スターデストロイヤー



● PC-6001・ピラミッドⅡ

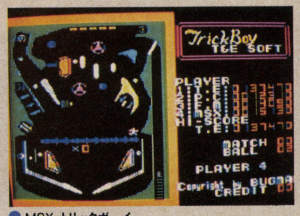
● FM-7・スーパーグラフィックエディター



● FM-7・撃墜王ゼロファイター

● FM-7・スターアーサー伝説Ⅱ・暗黒星雲

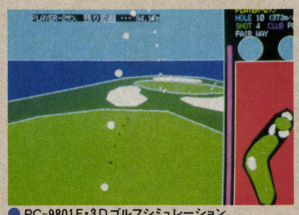
● PC-6001・トリックボーイ



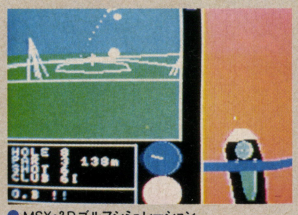
● MSX・トリックボーイ

● PC-8801・コスモミューター

at 5th Anniversary.



● PC-9801F・3Dゴルフシミュレーション スーパーバージョン



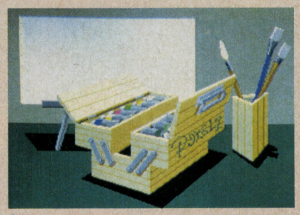
● MSX・3Dゴルフシミュレーション

● PC-8801・バラノイア88

● FM-7・スターアーサー伝説Ⅲ・テラ4001

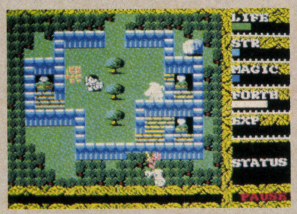
● PC-8801・ハイドライド

● MSX・ハイドライド

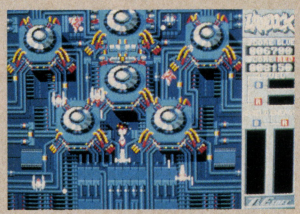


● MSX2・ピクセル2

● PC-8801・ハイドライドⅡ

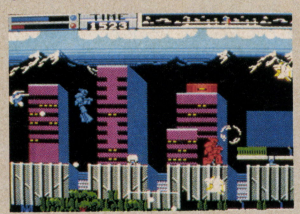


● MSX・ハイドライドⅡ

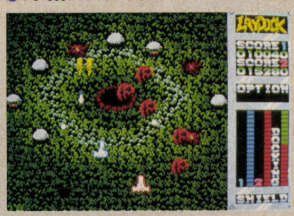


● FM-77AV・レイドック

● PC-8801mkⅡSR・ディーヴァ



● MSX・ディーヴァ



● MSX・スーパーレイドック

■通信販売ご希望の方は現金書留て料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
■マカシンNo.14ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください（葉書ての請求はお断わりします）
■87年カタロクご希望の方は、100円切手同封の上、カタロク請求券をお送りください（葉書ての請求はお断わりします）

T&ESOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマカシン No.14請求券 ホフコム10月号

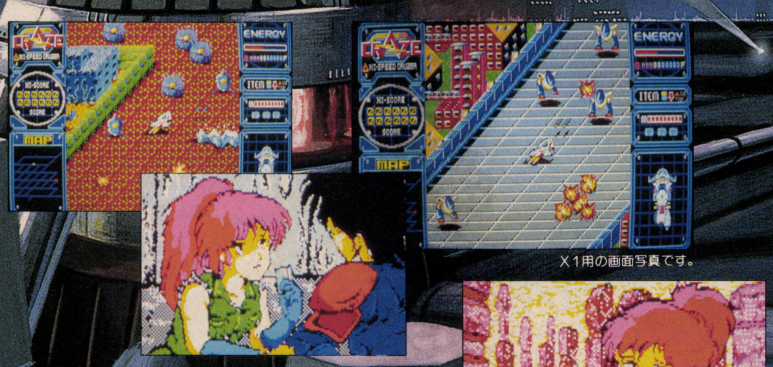
87総合カタログ 請求券 ホフコム10月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのてご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

CRAZE
スクランブルムーブメントアク
3Dシューティング
第2弾
前作「VAXOL」を凌ぐスケール、スピード、ストーリー、リアル性。
そして縦横無尽に走り回る敵キャラ、名面に出現する巨大ボスキャラ。
高鳴る鼓動、恐怖、そして秘められた謎。
パソコン3Dアクションゲーム再始動!!
遠く昔、核戦争が起こり人々は、地下世界ににげ込んだ。
時が経ち、人々の間には階級が生まれ、一部の人々の手
により巨大なコンピュータ世界がつくり上げられた。そ
して人々は、そのコンピュータに支配されるまでになっ
ていた。そんな中、スーパーバイクをあやつる1人の男
がいた。
その名は"CRAZE"/そう走る狂気と……。
3Dグラフィックにより描き出されるそれぞれの都市、
その中を走りぬけるスーパーバイク。
さあ君はコンピュータに打ち勝つことができるか!?
HEART SOFT

ション・クレイズ

近日発売!!



X1用の画面写真です。

スキャンライン、ポリゴン変換等の
常識の立体アルゴリズムを超えた
トレーシングアルゴリズム。

- 驚異の高速立体スクロール
- 豊富な性格のアニメーション キャラクター
- 柔軟な操作性
- 各ステージ独立したストーリー
- リアルなビジュアルステージ
- 数々のパワーアップアイテム
- 多彩な音色、ポップなBGM

PC-8801SR	FR/MR/FH/MH PC-88-VA V2モード専用 …5"2D 2枚組	¥7,800
X1/turbo	……5"2D 2枚組	¥7,800
MSX(RAM16K以上)	…… メガロム	¥5,800

HEAVY ARMED STORMING VEHICLE

VAXOL ヴァクソル

フルカラー、フルアニメーション。
完全三次元座標変換の3D画面、24,000コマで
迫る新世代シューティングゲーム『VAXOL』

好評発売中!

PC-8801SR/FR/MR/FH/MH/88VA
V2モード専用 5"2D 2枚組 ¥7,800
MSX RAM16K MSX1MROM ¥6,800

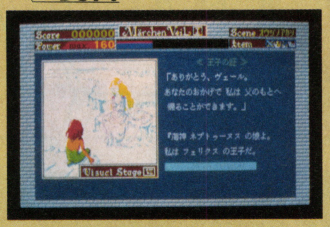
MSXはアスキーの商標です。

ハート電子産業㈱
〒221横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F TEL.045-461-6071(代)

〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・プロテクト作制 移殖者募集アルバイト可

〈通信販売〉 ※送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。

TAKERU ORIGINAL SOFT



ゲームミュージック・ライブラリー①

メルヘンヴェール

FM音源の機能をフルに生かしたゲーム音楽をシリーズ化。第1作目は、あの「メルヘンヴェール」。オリジナルBGM全14曲やテーマ曲を集録。

■システムサコム■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH ■5"ディスク版

TAKERU価格 ¥2,800

TAKERU ORIGINAL SOFT

マデリーン X-1シリーズについに登場!

シンキング・ラビットのアドベンチャーゲーム「マデリーン」がタケル専用ソフトで登場。

■シンキング・ラビット■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR■X-1/F/G/turbo/II/III/Z(X-1C/D/X-1外付ドライブを除く)■5"2D版(2枚組)

市販価格 ¥7,200　TAKERU価格 ¥3,200

TAKERU ORIGINAL SOFT

アスピック・スペシャル

★バックグラウンドソフト(5"2D)プレゼント実施中。

追加された14枚の大型グラフィック。ステレオタイプFM音源ボードに完全対応。

■クリスタルソフト■X-1/C/F/G/turbo/II/III(X-1Dを除く)FM音源ボード、ジョイ・カード対応 ■5"2D版

市販価格 ¥6,800　TAKERU価格 ¥4,800

地球防衛軍

太陽系外の侵略者から地球を守るために、攻撃宇宙艦のハードとソフトを設計する超論理的SFシミュレーションゲーム

■アートディンク■PC8801SR以降■×1ターボシリーズ

市販価格 ¥7,800　TAKERU価格 ¥6,600

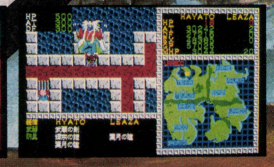
時空の亀裂(タイムスリップ)から生まれた時空間漂流伝説「HAYATO」。
奇抜な時代設定と奇想天外な戦国譚(サイキック・ストーリー)で君に贈る、
タイムクロスR・P・G!
これがR・P・Gの決定版だ!

X1シリーズ
(2ドライブ必要)
FM音源対応
登場!

このソフトは試験でしか買えません

TAKERU ORIGINAL SOFT

It's future century ——. Hayato and Riza were time-travelers.
時空間漂流伝説「HAYATO」が、いまあらわれる。舞台は、戦国時代のNIPPON。
They have been to travel all time and space at will, ancient China or Europe of the Middle Ages.
時空の亀裂から戦国時代の日本にたどり着いたHayatoとRiza。
Suddenly the autogauge of time-machine got out of order with high metallic voice.
Rizaは、闇将軍に捕えられ、邪光島の奥深く幽閉されている。
Theirs computer-room which was joined with jet was cut by a white flash.



HAYATO

■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH
■X-1シリーズ■5"2D版(2枚組)

TAKERU価格 ¥5,800

●このゲームは企画 試験 開発 プランニングライクによるものです。

このソフトは試験でしか買えません

TAKERU ORIGINAL SOFT

戦闘シーンがより高度になったタケルオリジナル「ジェネシス」。さらにFM音源対応。

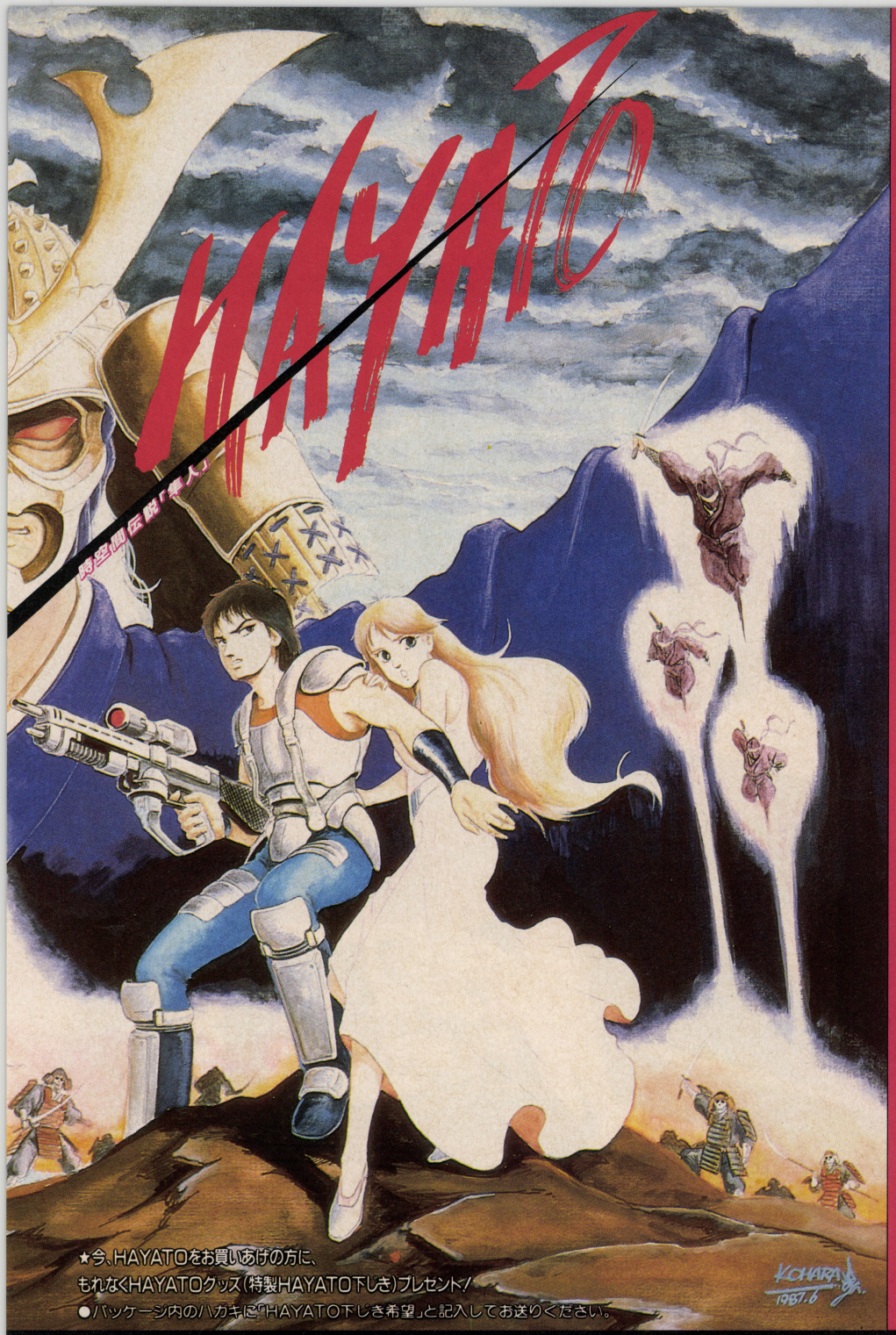
GENESIS THE ERA

——AD2900年代。帝国軍と連合軍の戦いにおいて使用された、最終核兵器により、人類が築き上げてきた文明も終わりを告げた。時は流れ、それから数百年。核シェルターによって生きのびた、わずかな人々は小さな街を再建し、細々とだが幸福な生活をしていた。ところがいくつかの街が"サタン"と名乗る集団に壊滅させられ、人々の間に不安が広がった。「もうすぐ世界の終わりが来る。悪魔が復活したのだ」とささやかれ始めた……。勇者よ!姿をあらわし、人類を救え!!

ジェネシス

■スクウェア■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH ■5"2D版

TAKERU価格 ¥4,900



brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

TAKERU SHOP LIST

札幌	そうご電機YES 5F	(011)214-2660
	札幌徳急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップパドソン	(011)206-1590
青森	電巧堂チェーン青森本店	(017)723-2356
盛岡	テクノハウスエイトビア	(019)623-4470
	電巧堂チェーン盛岡本店	(019)654-2770
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(018)834-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チェーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チェーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキパニューダ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山西口電機館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	西新天駅前店 2F	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1345
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
那覇	パソコンランド21前橋店	(0272)31-2721
高崎	ヤマダ電機高崎店	(0273)61-3966
	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
水戸	川又藤店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
浦和	ラオックス浦和店	(0488)24-5311
上尾	ポンベルタ上尾	(0487)73-8711
船橋	ダイエーらぽーと店 2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店 5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5316
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	九十九電機1号館 2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1454
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コムネ店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F, 4F	(03)352-6217
	ラオックス新宿店	(03)350-1241
日本橋	高島屋 5F	(03)211-4111
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
目黒	ダイエー碑文谷店 7F	(03)710-1111
足立	コンピューターショップTHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンハード長崎館 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう下)	(0426)26-4141
昭島	エス/昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急バンク町田店B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 5F	(044)244-5421
厚沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	橋橋屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
伊勢	システムインナカゴモ中崎	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0752)41-1220
	うつのみや電店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-2521
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)72-1858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルパIII	(0534)54-8412
	ホーエー家電有泉店	(0534)53-1441
	典松マイコンセンター	(0534)53-2752
	マエツMS&V	(0534)72-3991
名古屋	栄電社デンタ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊橋	栄電社デンタ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7861
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田SBSパソコンショップJPC	(0565)35-1761
銀華	銀華マイコンセンター	(0582)51-5338
大垣	スイデック	(0584)89-8355
津	河合無線J&P 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線J&P 四日市	(0593)54-3366
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ニノミヤムセンエレランド	(06)632-2038
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
梅田	ニノミヤムセンパソコンランド駅前第ビル	(06)341-2031
	J&P阪急3番館店	(06)374-1311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1112
	西武百貨店関西高槻店	(0726)63-0111
	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
八尾	ニノミヤムセンパソコンランド	(0742)26-2003
奈良	J&P京都寺田店	(075)341-3571
京都	J&P和歌山店	(0734)28-1441
和歌山	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
神戸	株式会社パレックス	(078)391-7911
姫路	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)84-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
五條	松本無線パーツ	(0823)43-6451
	光和通設ローラテレコムセンター	(0820)22-0677
	ダイチパソコンCITY	(0823)24-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	高屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電機長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	高屋玉荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)352-4180
鹿児島	ベスト電機鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電機大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎高屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-3505

TAKERU新規設置店のご紹介

TAKERUが下記の場所に新しく設置されました。みんなの来店を楽しみにしています。是非利用して下さい。

札　幌	九十九電機㈱札幌店	(011)241-2299
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
上　尾	ポンベルタ上尾	(0487)73-8711
八王子	J&P八王子そごう店	(0426)26-4141
町　田	J&P町田店	(0427)23-1313
藤　沢	㈱WAVE EYE	(0466)43-1771
豊　田	ジャスコ豊田店	(0565)35-1761
倉　敷	ファソランド	(0864)25-4701
八　尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
高　知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
徳　島	徳島そごう7F(事務機売場)	(0886)25-4056

【TAKERU COUPON】タケルソフトを5本買うと、キミの好きなソフトが一本もらえる。方法は、パッケージ内のクーポン券を送って下さい。

【TAKERU USERS CLUB】ユーザーズクラブ「TAKERU」を君は知ってるかい? 会員になるとメンバーズカードがもらえ、TAKERUジャーナルが君の部屋に送られてきます。

■オリジナルソフトの通信販売をご希望の方は、機種・ソフト名・住所・氏名・電話番号を明記のうえ現金書留にて、TAKERU事務局までお申し込み下さい。

■TAKERUで買ったソフトが作動しない時など、TAKERU事務局に相談してください。

ブラザー工業株式会社[TAKERU事務局 ☎(052)263-5895]

本社/〒460名古屋市中区大須3-46-15 営業所/名古屋☎(052)251-2894/東京☎(03)274-6916/大阪☎(06)252-4234

武尊設置店募集中。詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。

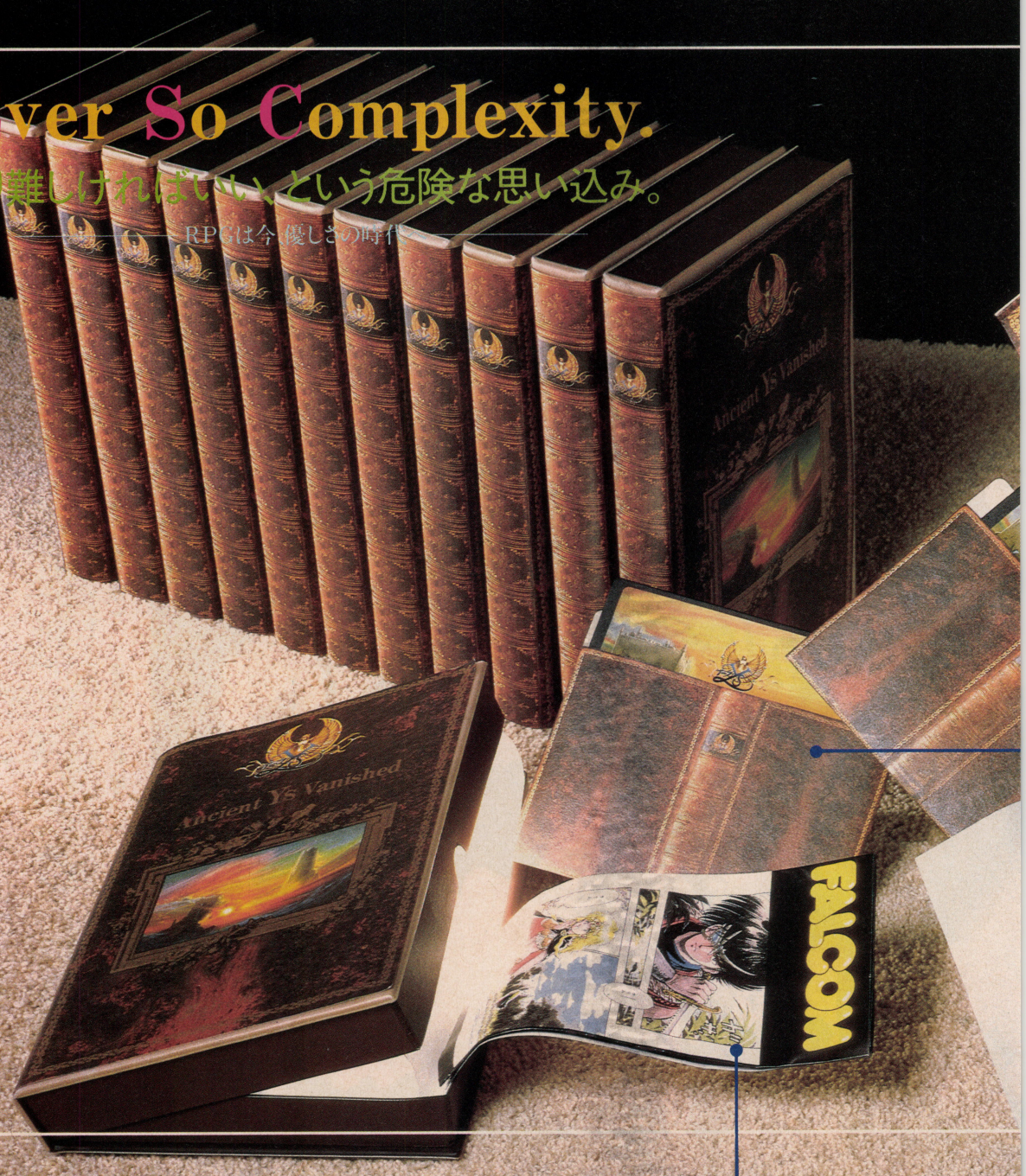
※コンピューターソフトウェアは著作物です。著作権者の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

ポプコム
10月号
資料請求券

Ever So Complexity.

より難しければいい、という危険な思い込み。

RPGは今、優しさの時代。



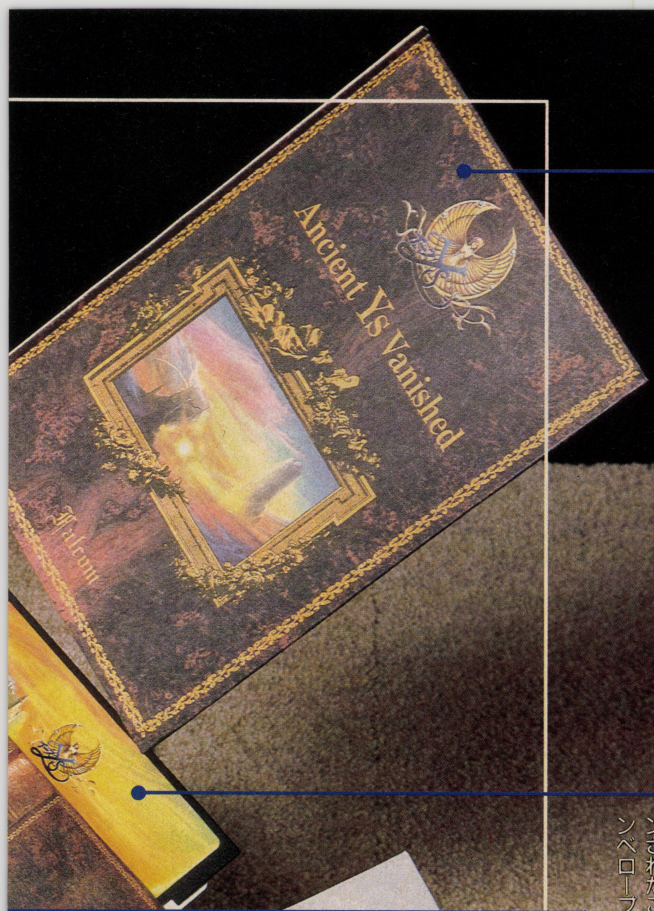
簡単に進めてしまうRPGなんてRPGじゃない。難しくてなかなか進めないからこそRPGなんだ——なんだか少しおかしいと思いませんか？確かにゲーマーたちは、より楽しいゲームを求めています。とはいっても、ただ難しくすればいい、ということではないはずです。

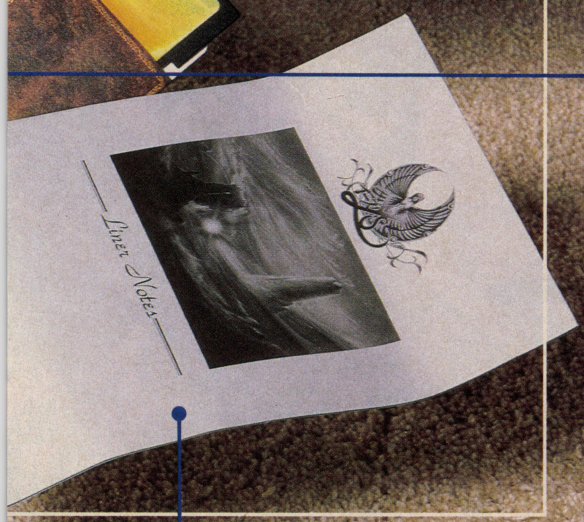
優しいから、初心者ゲーマーでも手軽にプレイできる。かといって、安易な手抜きゲームではない。これこそ、本来忘れられがちのゲームの基本ではなかったでしょうか。そしていま、我々ファルコムは「Ys—イース」を発表しました。

「Ys—イース」では、実に多くの冒険を体験することができます。そのひとつひとつは、必ずしも難しい謎をはらんだものばかりとは限りません。しかし、それらは見えない糸で繋がれ、やがて、大きなひとつの謎として、ゲーマーたちの目の前に立ちはだかることでしょう。まずは、冒険への一歩を踏み出してください。

「Ys—イース」は、ゲーマーを選びません。すべてのゲーマーたちに新鮮で爽やかな感動を残すことでしょう。本当のゲームは、多くのゲーマーに愛される〝優しさ〟を備えているのです。

これを見ればファルコムの商品がバッチリわかるというとっておきのオマケ。





イース

■マニュアル

読み物としても楽しめるマニュアルはハードカバー装丁の超豪華本(全48ページ)。

■Aディスク(第1部)

シブイ古文書の表紙のイメージでデザインされたご自慢のエンベロープ。

神秘的なオープニング(第1部より)

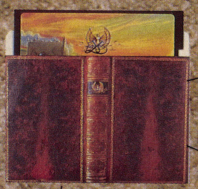
トラゴンとの対決(第1部より)

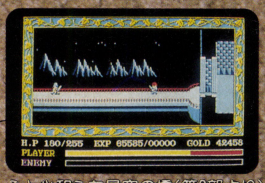
不気味な廃坑の入口(第1部より)

運命の人サラとの出逢い(第1部より)

■Bディスク(第2部)

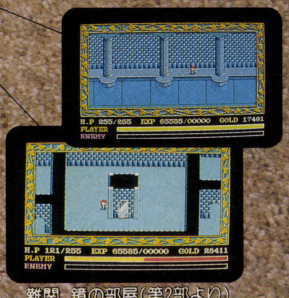
美しいイラストで、そのままステッカーにしてもカッコいいディスクシール。





ふと心和ぐ星空の橋(第2部より)

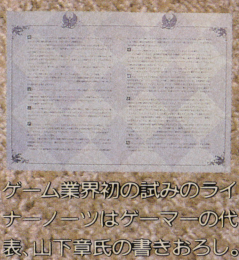
最後のデカキャラとの対決(第2部より)



果てしなく続くダームの塔内(第2部より)

難関、鏡の部屋(第2部より)

■ライナーノーツ



ゲーム業界初の試みのライナーノーツはゲーマーの代表、山下章氏の書きおろし。

好評発売中

PC-8801mkIISR/TR/FR/MR/FH/MH/VA／第1部 2枚組(5 2D)／第2部 ※シルクルドライブ可 ¥7,800

X1/X1turbo

PC-9801シリーズ

通販(〒200円)通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・POPCOM係までお申込みください。

ポニカ ファルコム

Falcom

日本ファルコム株式会社

〒101 東京都千代田区神田小川町3-10 ポニカビル

TEL 03-295-2750(代)

FALCOM ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME

XANADU

DRAGON SLAYER II

ザナドゥ
ザナドゥ　シナリオII

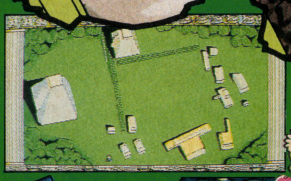
まったく新しいタイプのゲームと言われた「ドラゴンスレイヤー」の流れを受け継ぎ、“リアルタイムRPG”をひとつのゲーム・カテゴリーとして確立させた「ザナドゥ」。
彼が衝撃のデビューを遂げてから1年10ヶ月。瞬く間にヒット街道を駆け昇り、No.1の座につくとともに、数々の記録を塗りかえていった。そして、「ザナドゥ」から11ヶ月後、より深みを増して、「ザナドゥ シナリオII」の登場。“ザナドゥ現象”とも言える一大ブームに拍車をかける形となった。
そして今――
ひとつの時代を築きあげた「ザナドゥ」「ザナドゥ シナリオII」は、永遠にその勇姿を止め、新たな輝きを放ちはじめる……。

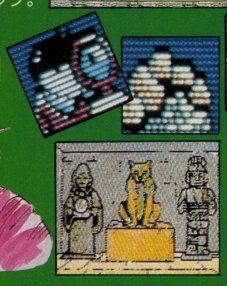
世代を極めた永遠の英雄

AVGへの挑戦状

「太陽の神殿」は、新たなAVGの形を世に問う衝撃の問題作だ！

- ジョイスティックだけでプレイができるフルグラフィック・アイコン選択方式。
- RPG感覚の移動で、面倒なマッピングの必要なし。
- 実在するマヤ文明の遺跡を題材とした、奥の深いストーリーと、神秘的な謎解き。
- ゲームのために書き下ろしたBGMは、ハイ・グレードの完全オリジナル曲。
- あらゆるところに仕掛けられた数々の陰険トラップ。





PC-8801/mkII/SR/FR/MR	2枚組	¥7,800
PC-9801シリーズ		¥7,800
X1/X1turbo	2枚組	¥7,800
FM7/77/AV	2枚組	¥7,800

※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

● 好評発売中 / 通販（〒200円）

太陽の神殿

アステカII
太陽の神殿

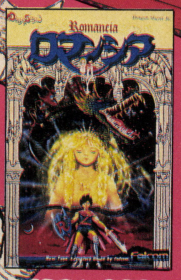
一体何者だ？

ジャンル不明な「ロマンシア」は、見かけによらず、脅威の手強さ！

- 毎秒20枚表示の高速フルカラースクロール。
- 最大128重の完全重ね合わせ処理で、思わず感動は、3D感覚。
- 広大なマップは、なんと20万エリア。しかも、画面切り換えは、超ハイスピード。
- 場面によって変化する、7曲の豊富なBGMで、ゲームのノリも絶好調。
- マップの縮小拡大表示で、一目瞭然の便利なレーダー機能を搭載。

Romancia ロマンシア™

ロマンシア



好評発売中

対応機種	メディア	価格
XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC-8801/mkII	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

大好評発売中の3冊。キミはもう持ってる？

話題独占!!

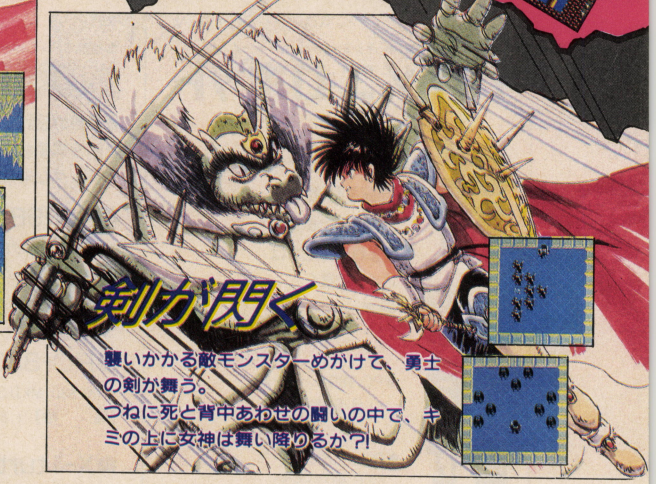
■「ザナドゥ　データブック」
MIA 1・2巻　定価各1,300円

売り切れ 書店続出!

■「ザナドゥ　コミックス」
角川書店　定価880円

闇を裂く

数々の死闘の末にたどり着いた、蒼きドラゴンの古城……。
ドラゴンの気配か、暗く深い闇を鋭く切り裂くようだ。



剣が閃く

襲いかかる敵モンスターめがけて、勇士の剣が舞う。
つねに死と背中あわせの闘いの中で、キミの上に女神は舞い降りるか？！

魔力が冴える

手強さでは定評のあるモンスター群。息つく間もなく、次々とキミの行く手を阻むモンスターを倒さないかぎり、一歩も先へは進めない。

■ザナドゥ シナリオII

機種	メディア	価格
PC-8801/mkII専用	5"2D	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5"2D	¥5,800
X1C/F/turbo	5"2D	¥5,800
PC-9801F/VF	5"2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5"2DD	¥5,800
FM-7	5"2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥5,800

■ザナドゥ

機種	メディア	価格
PC-8801mkIISR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801/mkII	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-8801mkISR/FR/MR専用	5"2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5"2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5"2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5"2DD	¥7,800
PC-9801E	8"2D	¥7,800
X1C/F/turbo/turboII	5"2D(2枚組)	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ(2本組)	¥6,800
FM-7	5"2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5"2D	¥7,800
MSX2専用(VRAM 128K)	ディスク	¥7,800

※ディスク2枚組の場合も、シングルディスクでプレイできます。

モンスターの数もテキストもザナドゥの3倍以上！
BGMもザナドゥの3倍以上！
と上なのに、この低価格！
はっきり言ってお買い得だね。

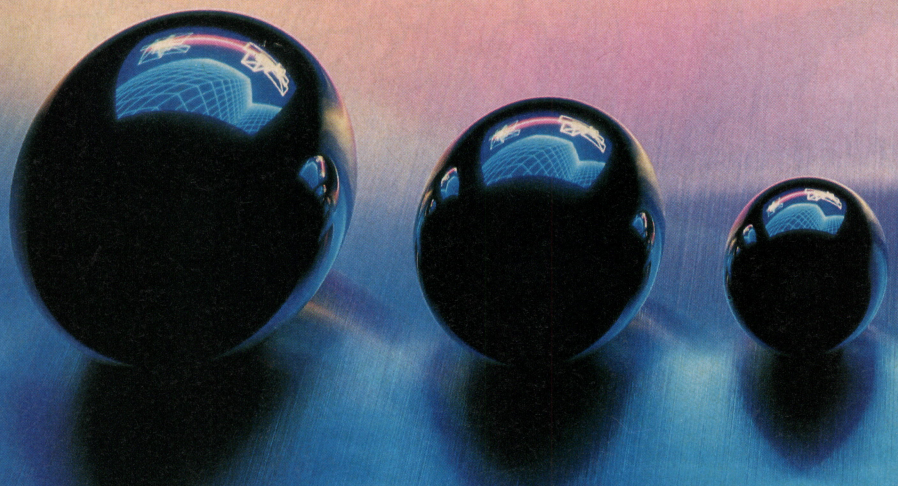
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL.0425(27)6501㈹

ガイア ファルコム

ARTDINK

GAMES OF BRAIN WORKS

知的遊戯



本格的ロボットシミュレーションゲーム

ハウ・メニ・ロボット

新期待せよ！
たな衝撃に

体験したことのない興奮が
頭脳を刺激する。
新鮮な緊張感から
生まれる楽しさは
心に奥深く
浸透するはずだ。

- PC-9801シリーズ
  11月発売予定
- PC-8801シリーズ
  12月発売予定

本格的SFシミュレーションゲーム

地球防衛軍

戦闘機の設計から始まり、戦術・戦略をインプット
太陽系惑星を舞台に、侵略者を迎え撃つ
スリリングな未来的感覚ゲーム

●PC-9801シリーズ

※PC-9801及びPC-9801Vでは作動しません。
※必要メモリ：256KB
※FM音源対応
【価　　格】9,500円

●PC-8801シリーズ

※PC-8801MkIISR以上
【価　　格】7,800円

●X-1turboシリーズ

【価　　格】7,800円

本格的鉄道シミュレーションゲーム

A列車で行こう

会社経営と鉄道シミュレーションをリンク
アーリーアメリカンを感じさせる
リアリティ溢れるNEWタイプのゲーム

●FMR-50/60　新発売

※FMR60は16ドット表示カードが必要です。
【メディア】5"2HD
【価　　格】9,500円

●PC-9801シリーズ

※必要メモリ：256KB
※FM音源対応
【価　　格】9,500円

●PC-8801シリーズ
●X-1turboシリーズ
●MZ-2500シリーズ

【価　　格】7,800円

●FM7/NEW7/77/77AVシリーズ

【価　　格】7,800円（5"2D・3.5"2D）
6,800円（テープ）

PC-98（8インチ版ユーザー）の方へ特報！

ご希望の方は直接当社へ現金書留にてお申込みください。
8インチ版にサポートしてすぐにお送りいたします。

ARTDINK
株式会社 アートディンク
〒275 習志野市津田沼2-11-20 TEL 0474-77-7541

お求めは、お近くのパソコンショップ、
または現金書留にて　（送料サービス）

MSX新作ソフト徹底紹介

MSXのソフトがにぎやかである。にぎやかすぎて、どの枠でも納まりきれなくなった。こうして新しいコーナーが生まれる。だから、1987年9月8日はポプコムにおけるMSX記念日なのである。

- グラディウス2　コナミ
- ドラスレファミリー　日本ファルコム
- ボルフェスと5人の悪魔　クリスタルソフト
- ザナドゥ　日本ファルコム

グラディウス2

コナミ　メガロム　5,800円

プロローグなのだよん

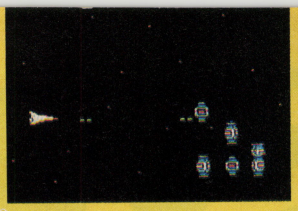
『1』をこえた『2』になるか

MSX$_2$じゃなくて、MSXのソフトとしては、ひさびさの超大作スペースシューティング『グラディウス2』。もちろんMSX$_2$でも遊べるけどね。もう、遊んでたりするのかな？

もしかして、すでに終わってたりして。ウーム、なるべくそうでないことを祈りながら、4面までの攻略法的体験レポートしちゃおうというわけさ。ゲームの中身に関してはとりあえず、もういいよね。横スクロールのシューティングで、主人公のキャラ、ビッグバイパーは、ばんばんパワーアップできるってやつ。『2』では、パワーアップの種類も、以前の『グラディウス』と比べると倍以上になってるし、各面のしかけも思いっきり凝ってる。それから、独自に開発したウェーブ音源LSI、SCCというのが入ってて、全8音ポリフォニック音源というので、BGMやサウンドも、ぐぐーんとパワーアップしてる。これは画面写真ではわからないので、とにかくすごい、といっておきたい。

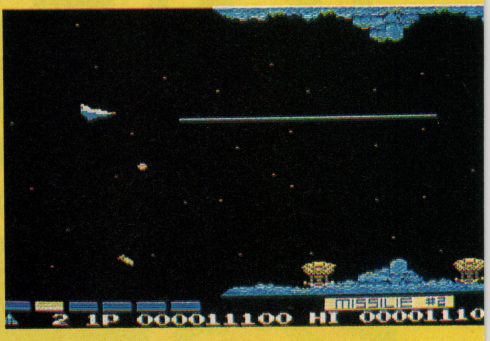
グラディウス2

ステージ1 巨像惑星



パワーアップステージといえるとこ。上下で決まったところに出てくるので、落ちついてやれば、すべてとれるはず。

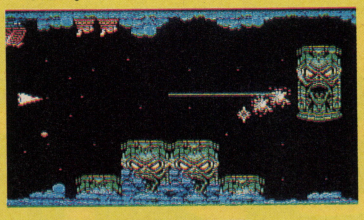
とりあえず、なつかしのグラディウス



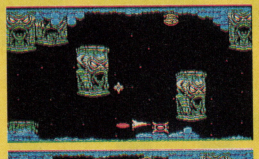
本番スタート

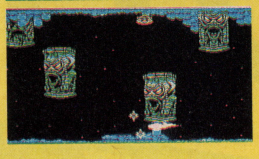
右端の緑のひし形は早めにやっつけたい。

このへんは楽勝。

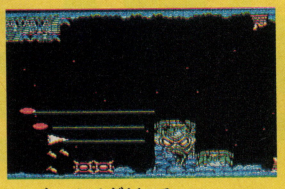


緑のトーテム野郎の白玉はくせ者なのである。

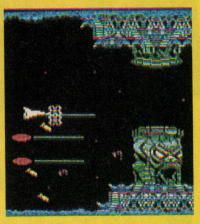




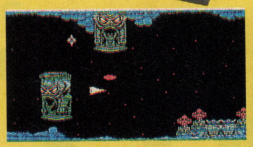
下を通ると楽だけど、危険とも背中合わせ。

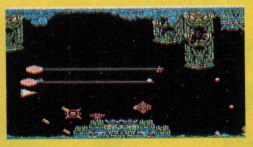


ここも、かせぎどころ。

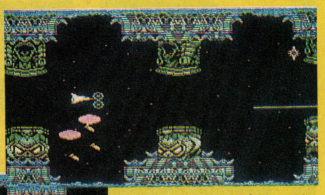


タイミングさえ合えば、全然こわくない。





途中で死んだ人は、ここでパワーアップ。



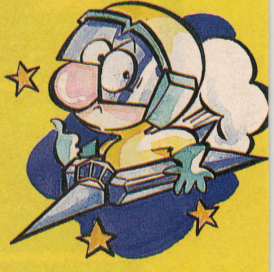
今度は下り。

最後の2つはいっきに通過！

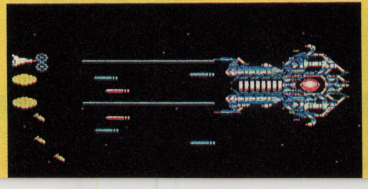
まずは腕ならし

いわゆる1面。ここは、とりあえず簡単。といっても、そうやさしいってことはないけど。以前の『グラディウス』とちがって、後ろからの攻撃、要するに、撃ちのがした敵がスクロール画面の端っこ（あるいは外？）で、こっちに弾を撃ってくるっていうのがないので、とりあえず、前方に注意力を集中できる。これはありがたい。それから、しつこく追跡してくる敵がいないのも楽である。なかで、いちばん、いやらしいと思えるのが、浮遊巨像が口から出す白い弾。ゆっくり浮かんでる感じなのが多少いやらしい。えー、この浮遊巨像は絶対に破壊できないので、よろしく。今度の『グラディウス2』でいいのは、途中で死んでも、すぐパワーアップできちゃうこと。前半と後半って、2カ所に分れてるだけなので、早いうちに死ねば、初めからやり直せるし、1面から4面に関していえば、途中から始める場合でも、すぐにレーザーとミサイルぐらいは装備できる。1面なんかは、途中からでも、母艦に向かうときは、オプションつきで行ける。これは楽である。

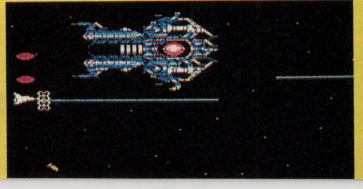
浮遊巨像が下から上へ、上から下へ移動してるところでは、最初はひっかかるかもしれないけど、すぐ慣れるはず。問題は、ラストの2本の浮遊巨像を続けてすりぬけてからの母艦だ。まっ、個人的な差はあるかもしれないが、かえって2面、3面の母艦よりむずかしいような気がする。とにかく、敵の真っ正面にいて、バシバシ撃ちまくればいいのだが、その間隔が狭いのがつらいところ。早くたおせば、そのぶん、母艦ステージでのパワーアップが有利になるという。この母艦ステージもなかなかの難物だけどね。

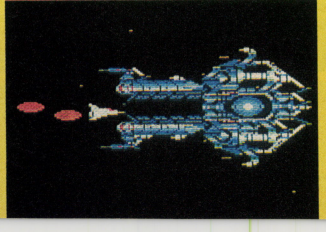


真ん中に入ればOKだけど、パワーアップしてれば、よけながらでも十分。



前に出てくるので要注意。





母艦ステージへ！

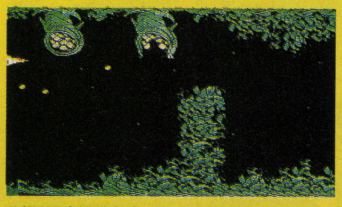
ステージ2 植物惑星

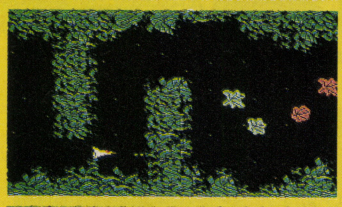
つたのからまる凶悪ステージ

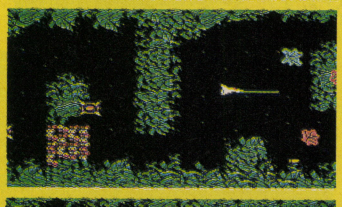
集中力がのびるぞ

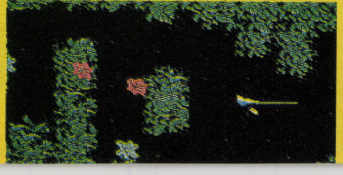
さて、2面。不気味な植物群が行く手をはばんだり、こばんだりするわけ。ここは、けっこうつまずく人も多いかも。

まず、前半。パワーアップステージは1面と同じなので、もし母艦ステージで失敗した人は、ここでレーザーとビームをとっておきたい。上にも敵がいるから、ダブルで、オプション2つくっつけてなんて人もいるかもしれないが、ご自由に。つるみたいなのがぐるりんってのびたとこをビシバシッ！



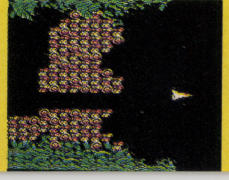






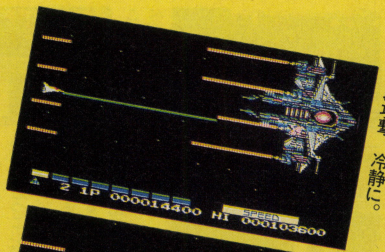
もっこり攻撃開始。ここは、間に合わなくなるので、「前へ、前へ」でしのぐ。

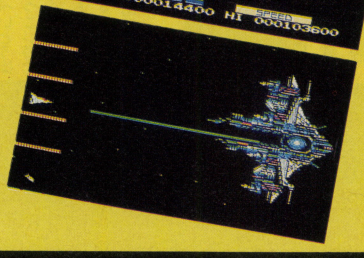
レーザー持ってれば、パーフェクトで行けるはず。空中浮遊敵は、別にたいしたことないし。どこかにエネミースローのアイテムがあるので、これとると、より楽。でも切れた瞬間が危険だけどね。で、いきなり後半。道が2またに分かれてるとこが、後半の始まり。ここから始まるってことは、後半のどこかで死んだってことだから、当然ビーム砲だけ。とりあえず上下の4本のつたは無視して、生体粒子のところに、一筋だけ切りこみを入れて、上のほうに入る。そうすると、敵の弾が流れこんでこない。ここで、前方から、青コインが続けて出てくるので、これをかわし、待望の赤コインが6個飛んでくる。全部逃がさなければ、レーザーとビームは確保できる。もちろん、母艦ステージでパワーアップしてると、そうもいかないが。母艦ステージで最後まで行くと、パワーアップアイテムがふえる。これはあとで書くけど。で、ふえたぶんだけ下のパワーアップゲージの箱がふえるのだ。もちろん、パワーアップしたまま続けば、まったくノープロブレムなのだが、一度死ぬと、かえって悲惨。4つ目だっ！



ここを突きぬけると母艦。

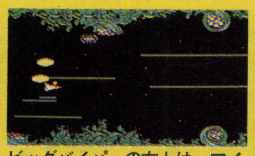
とかいってパワーアップすると、アップレーザーだったりして。確かにないよりいいが、まず前に出るレーザーがほしかったりする。後半の後半は、かきねのかきねの曲がり角、になる。ここは、かきねがのびきったところを、後ろから追いかけていくと、スピードアップなしでは苦しいところがあるのと、赤いもみじをやっつけても、かきねに埋まってしまうことがあるので、なるべく、スクロール画面の右端を突き進むようにしたい。意外と楽になる。ラストの母艦は、初めはこわいかもしれないが、よく見ていけば楽。なるべく早めにたおしちまおうぜ。母艦ステージへ！



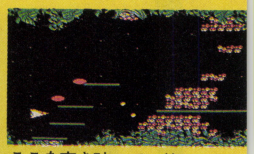


2段攻撃。冷静に。

とにかく、積極的、全滅目標である。

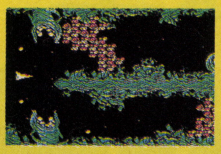


ビッグバイパーの右上は、アイテム、エネミースロー。

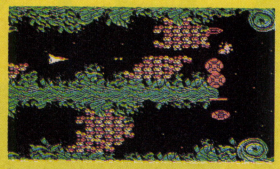


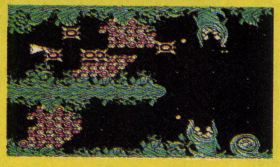
ここを突き破って、前半クリア。

後半、ここは上がおすすめ。

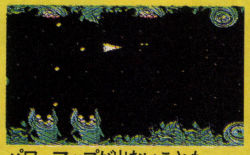


2回、これをやりすごすと……。





パワーアップレーザーと、ミサイルはこれで足りる。ただし特殊装備のない状態でね。

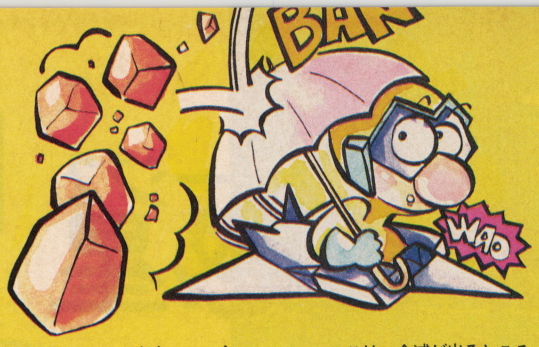


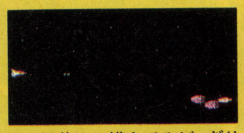
パワーアップが出ないこともたまにあって、これは悲惨。

パワーアップ！

グラディウス2

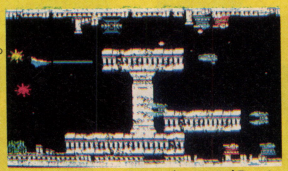
ステージ3 古代惑星





ここは後ろに構えてるが、ぎりぎり前で勝負してもいい。好みによるか。

柱を破壊して進みまくる。



ベクターのアイテム（画面上部、やや左寄り）。

バビョーン！

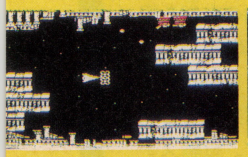
ここは、全滅が出るところ。

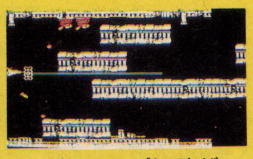
パルテノンで、こわしてドン！

アイテムを探せ

3面、古代惑星。ここに来て、『グラディウス2』は、新しい快感をもたらしてくれる（なんだか翻訳のニュース記事みたいではある）。そう、柱を撃って、床をくずしてくパターンである。あれは、はっきり楽しい。だがゲームのほうは、かなりきびしくなってくるので要注意なのである。

まず、最初に、パワーアップステージ。ここは1、2面とちがって、前から『ミクロの決死圏』の船みたいのが出てくる。これはくねくねと、飛んでくるので、先頭の1機を撃てるとこなら、そのまま最後までやっつけられる。





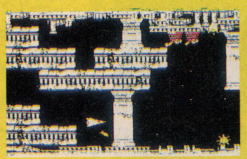
後半スタート地点。パワーアップしてれば、をこわして上を通るのがふつう。間に合う。

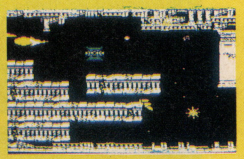
人によって、いちばん後ろのほうで待つ人もいるらしいが、弾が出るスピードのこと考えると、ぎりぎり前で、敵を待ちかまえるほうが確実性は高い。

で、柱を撃つ、最初のとこで、ベクターがもらえる、青いアイテム。これは、ビヨーンと末広がりになる。かなり強力だけど、15秒くらいしか使えない。ベクターはこの面、多くて、後半が始まるところ、あのパワーアップしてないと、下を通るしかないとこにも、上のほうに出てくる。それから終盤にも。話をもとにもどそう。前半では、後ろから、こんぺいとうが2個やって来るあたりがしんどいといえばしんどい。下のほうが赤で、これやっつけると、全滅アイテムが出てくるので、即座にとれば、楽勝もん。後半は、さっきも出たパワーアップしてれば、下の2本こわして、上に駆け上って、ベクターとるというパターンのとこから。しばらくバックなにもなくて、こんぺいとうの4個攻撃が2度続き、次の大陸へ。発射口をたたいて、柱をたたいて、進んでくと、合計3つの発射口に悩まされることになる。最低でも2個はたたいとかないとしんどい。このあとも、パワーアップしてれば、上通ってくことができて、ここでもベクターがもらえる。ベクターうまくとれるぐらいだと、かなり強力だが、後半からスタートした場合、うまくやらないと、ミサイルしかとれず、レーザーにあと一歩なんて場合もある。こういうときはラスト、のんびりしてると床につぶされるおそれがある。思いっきりあせって。

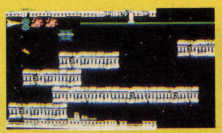
即、上でパワーアップをとりたい。

このへん、発射口を早めにたたきたい。

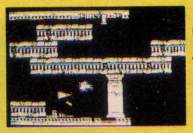




ここも、情けないときは、下から行くしかない。



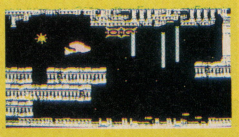
ここにもベクター。



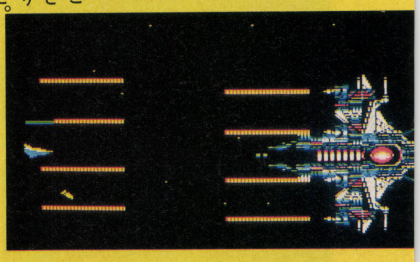
情けない姿のときは、下からか。

このこんぺいとうは追跡がしつこいのできらいさ。うまく誘導して、ミサイルでやっつける。全滅アイテムも出てくる。

そうとう危険だけどこんなことも。



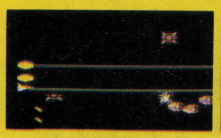
上からだと、ここでもベクター。といってもあんまり役に立たないけど。



2段攻撃なので、まずよけてから、ねらいをつけて……。

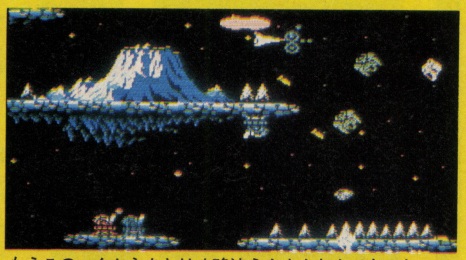
ステージ4 浮遊大陸

飛び岩がこわい極悪ステージ



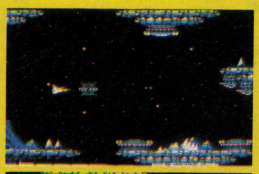
ここは3面と同じ。少し速いか。

突如飛来する隕石群。スピードが万智万智、じゃなかったまちまちなので、よけにくーい。



もうこのへんからあとは攻略法うんぬんなんてものないような気がする。ひたすら、ビッグバイパーの周囲に神経を集中するだけ。

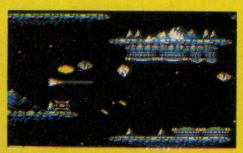
後半スタート。レーザー砲台は、発射中じゃないとこわせない。これを通り過ごして、パワーアップだけする手もあり。



ベクターをとるタイミングも大事。

火口にミサイルを落として、隕石に集中したいところ。

もう、ダメー。こういうのを「ひよる」というのだ。



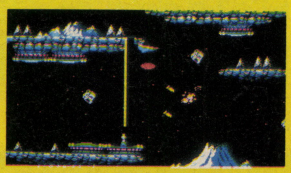
このへんで、一時スクロールが止まる。

限界に挑んじゃう

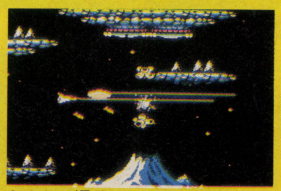
さて、4面。3面までに慣れきった人も、ここは大いに悩むのじゃないかなと思わされるとこ。パワーアップー、ルンルンとかやってると、突然、凶悪にも岩がビンビン飛んでくる。ファミコンの『グラディウス』でも隠しステージで、こんなのがあったね。でもこれ、スピードがちがうのがあるし、しつこく追いかけてくるのがあるしで、ほんと凶悪。パワーカプセルとりに行くときって、わりと無防備なんだよね、人間って。そういうときがいちばん危ない。とにかく、こと前半に関していえば、岩以外特筆すべきものはない。気をつけてーっ！という以外なにもない。

後半。感応レーザー砲台というのがあって、ビッグバイパーが近づくと、ビーンッ！とかで、上下方向に撃ってくるのがいる。こいつは、レーザーが出てる最中と、その前後、レーザー発射口が出てるときに、その部分をねらわないと死なない。バンバンやっつけてもいいし、一度発射すると、数秒おとなしくしてるので、すりぬけてもいいし。この4面、とくに後半に関しては、アドバイスなどない。とにかく、撃って逃げての連続で、多分頭の中からっぽになるはず。レーザーはあるし、隕石は飛んでくるし、火山はあるし、一般の砲台はあるしで大いそがし。ラストのほうで、一時スクロールが止まって、いざ動きだしてからでも危険はいっぱい。そのうえラストの母艦は、小さいのが2機ずつ出てきて、これが4回。それが終わると、巨大なのが来て、これまでとまったくちがった攻撃をしかけてくる。カミナリをよけて、ビシバシだぜっ！

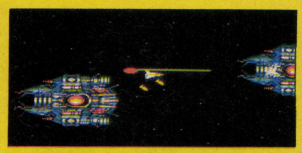
さーていよいよだぞーん



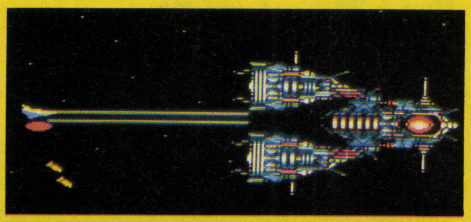
ここで死んだら、浮かばれん。

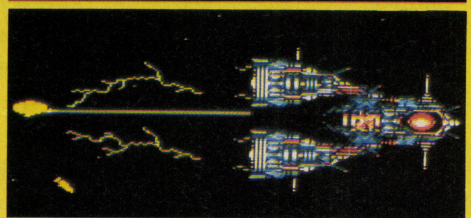


なんとか通過。

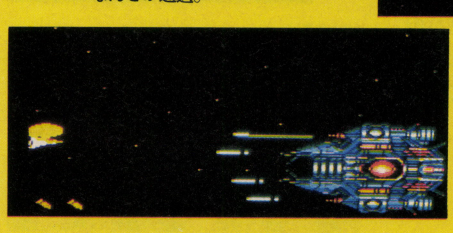


2個も出てくる。これが都合4個。計8機。





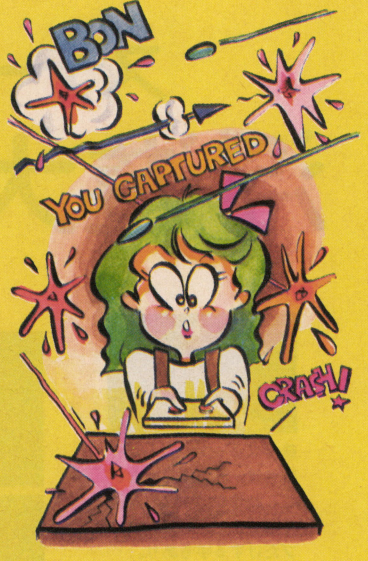
ラストは、これなのだーっ！

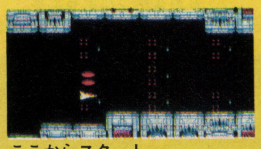


4面にしては小さいな、とか思ってると……

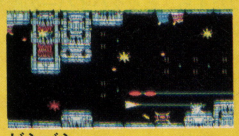
グラディウス2

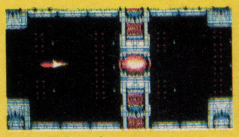
母艦ステージ




ここからスタート。

狭い場所のこんぺいとう、きらい。

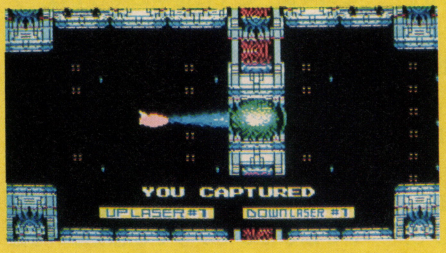

ビシバシ。


こっこよーん。

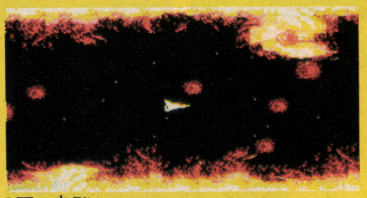
こんぺいとう、きらいだ！

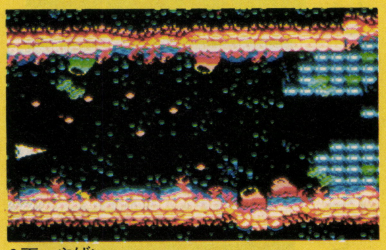
なんとかひとつ、パワーアップを

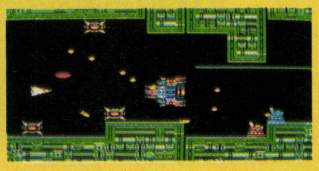
母艦ステージは、各面のデカキャラ、母艦をたおしたあと、その中心に突っこんでいくと、このステージに入れる。ここで最後まで行くと、そのときの状態や、母艦をどれくらいの時間でやっつけられたかによって、パワーアップの仕方が変わってくる。このパワーアップには、アップレーザー1、アップレーザー2（末広がり）、ダウンレーザー1、ダウンレーザー2、ナパームミサイル（敵に当たると爆発）、リフレックスリング（縦方向のオプションのようなもの）、エクステンドレーザー（太いレーザー）、バックビーム（後方へのビーム）、ファイヤーブラスター（炎）の計7種。一度とってしまえば、途中で死んでも、コンティニューし続けるかぎり、パワーアップのゲージは残るので、カプセル集めれば、また回復できる。そのかわり、基本的なレーザーとかの前に、アップ、ダウンとかがくるので逆にやりにくくなる場合もありうる。このステージでは、こんぺいとうが再三、再四にわたって出現するので、これをうまく誘導できるかどうかにかかってるんだけど、狭いとこが多いので、かなり苦しいとこ。

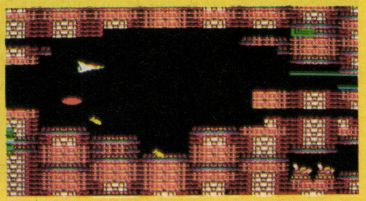


わっ、2つも。


5面。すごい。


6面。やばい。


7面なのだ。


もいっちょ。

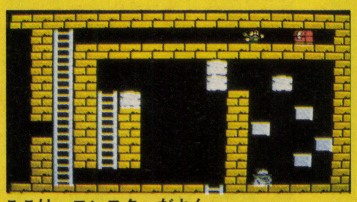
あー、ちかれた

先は長いんだな

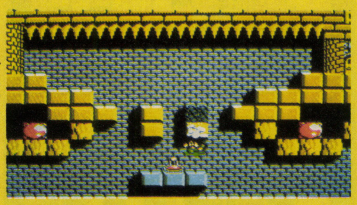
というわけで、4面までの体験レポート、いかがだったかな？　マップでものせられれば、もうちょい具体的に説明できたんだけど。まだ、あと3面（第7惑星まで）ひかえているし、エクストラステージも、どこかに隠されていて、奥は深く、また、はてしないものがある。『グラディウス2』の旅は長く、けわしいものなのよっ、とね。でも、これって、コンティニューがついてるから、楽。とりあえず根性ふりしぼれば、なんとか進んでいけるし。ベクター以外にも、オプションが勝手にまわってくれる、オプションリング、エネミースロー、ロータリードリルと4種類のサービスアイテムもあるし、ほんとそうとう長く楽しめそうな、そう、生まれたときから古典って感じのゲーム。アクションファンだったら、そろえておいていいゲームなんじゃないかと思います。ではっ！

DRAGON SLAYER IV ドラスレファミリー

日本ファルコム　MSX2版　2メガロム　6,800円
MSX版　2メガロム　6,800円
（MSX版の発売日は未定）



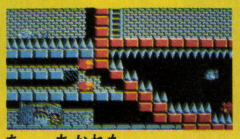
ここは、モンスターだよん。



ここで一度落ちるのは、不可抗力か？

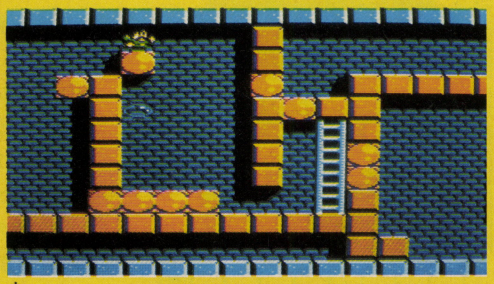
先月のとこから。ふんっ！

超絶パズル・アクション・RPGなのだっ！



あー、ちかれた。

うーむ、両方持っとるなー。



また、試練じゃ。

人生は短し……

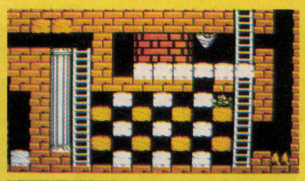
コミカだーっ！　というわけで、『ドラスレファミリー』、3カ月連続のご登場であります。これって、先月けっこう簡単だなんて書いたけど、やっぱりある程度以上はむずかしいなー！というのが今のいつわらざる気持ち。とにかく簡単には何もくれない。払うべき努力に見合ったものがもらえる場合もあるし、そうでない場合もあるって感じ。だって、せっかく宝箱たずねてったら、結局宝箱型のモンスターだった、とかあるし、はっきりひと言でいうと、そーだなー、一筋縄ではいかないというか。今回、お父さん面を中心に、お母さん面とか、リルル面とかもやったんだけどお父さんが死ににくいのと比べて、リルルとお母さんは、わりと死にやすいなー、と素朴な感想。でも、やっとこさ『ドラファミ』の世界にとけこんできたというか。

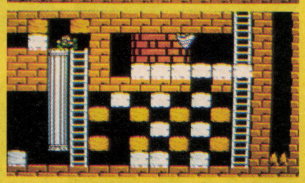
というところで、今月はおまけの『ドラファミ』全マップというのがついてることだし、ビシッと攻略法とかにしたかったんだけど、なかなかそうもいかないみたい。まっ、色えんぴつ用意して、マップにトラップや通ってる床のことなんかチェックしてみてくらはいな。なんつっても自分で体験しないと、身につかんもんね。

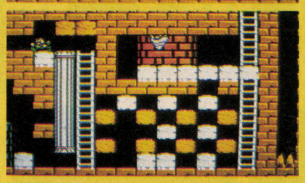
で、先月のお父さん面の続きから、ちょぼちょぼっといってみようか。あっ、その前に、せっかくマップがあるんだから、各担当者、該当区画のことちらりと書いとこう。マップは、縦16階、横4ブロックに分けられる。横に左から、A、B、C、D、縦に上から1～16の数字をふることにして（マップのほう、そういうふうにしてくらはいね）、お父さんは4A、4Bの一部、5A、5Bの一部、6A、6Bのほんっの一部、7A、8A、9A、10A、11A、11B、12A、12B、13A、13B。で、年功序列でいくとお母さんは（でもこの人、おうちでは娘みたいなかっこうしてるけどね）、通路として、7B、8B、9B、10Bの左側部分。ドラゴンのいるフロアの左から落っこちるとこね。それから、11Bの上端から右端、12B、13Bのそれぞれ右端、12C、13C、14のすべて、15のすべ

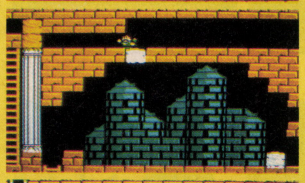
ドラスレファミリー

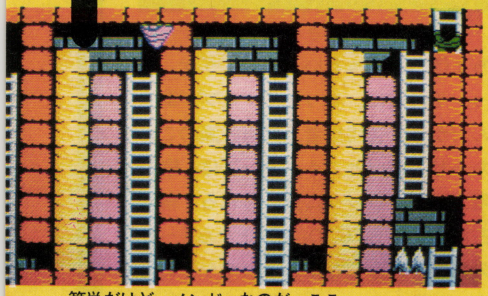
苦難は必ず、むくわれるのだっ！



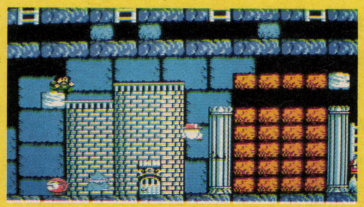




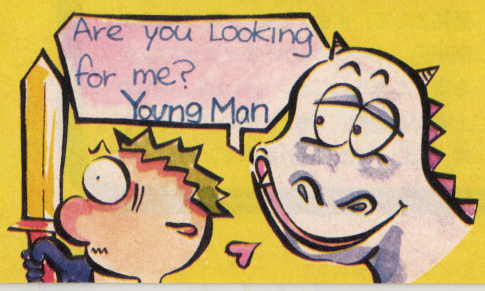




簡単だけど、メンドーなのだ、ここ。

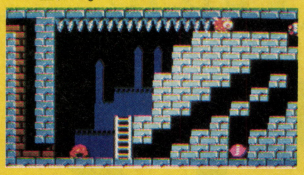


いつまで、浮遊しとるんじゃ？

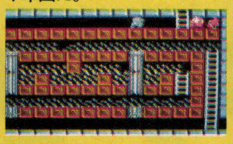


安いっ！

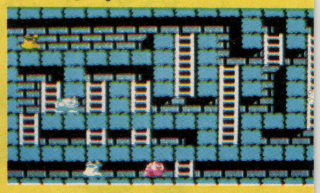
ここ左ねっ。



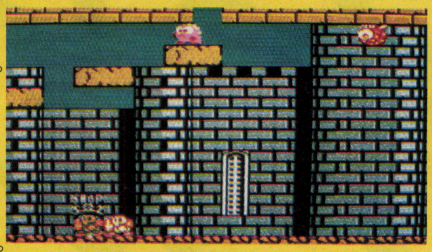
中華面だ。

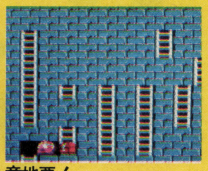


じがれるよー。



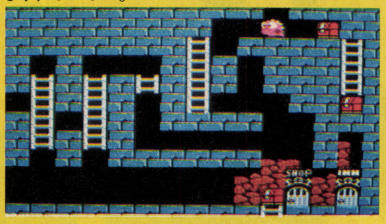
モンスターが来るまで待ち、だな。

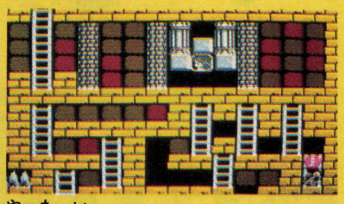




意地悪！

もう、ボロボロ。





やったーい。

て、16のすべて。要するに、下の一帯。ポチは、７B、８B、９B、10Bのそれぞれ左端を除いたとこ。６C、７C、８C、９C、10C、11C、11Dの大部分、12D、13D。リルルが、２B、３Bの大部分、４Bの一部分、２C、３C、４C、５C、２Dから、10Dまで全部、11Dの一部分。共通なのが、いちばん上の段と、２A、３A、３Bの一部、４Bの一部、５Bの大部分、６Bの大部分と。

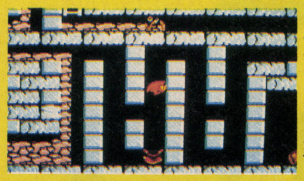
あーややこし。で、クラウンのありかも書いちゃおっ。だって、これわかっても行き着けなきゃ同じだし。順路的にいっていちばん奥のほうにあるんだからね。お父さんのが12B、お母さんのが14C、ポチのが８C、リルルのが３B。さー、どうだっていうわけじゃないけどね。

で、お父さん。名前はゼムン。この人は、グローブつけてると、岩を押せるんで、そういう動くブロックばっかに囲まれてるんだけど、やっぱこのゲームの眼目って、この面じゃないかって気がしてくる。もちろんデカキャラとの戦闘とか、そのほかもろもろあるんだけど、なんというか、このお父さん面だけで１つのゲームにしてもいいみたいな気になってくる。とにかく、ちがう面に行くたびに、むむっ！　ここはどうするんじゃ？っていうのがえんえんと続く。本当はえんえんとは続いてないんだけど、そういう気になってくるのは、そのたびに失敗しまくるから。あの入り口のとこ（マニュアルにも攻略法が書いてあるとこ）だって、行くと必ず10回ぐらいはやり直しってことになる。そういう人が、あの浮きブイ型のつながってるとこや、あの綱わたり的なとことかを１回でクリアできるわけない。幸運にも、こういうむずかしいとこはモンスターとかそんなに出てこないんだけど、はっきりいって、落っこちるショックだけで死にそうになることがある。ほんとっ、信じらんないだろうけど。現情はこうだ。だから、お金の許すかぎり、クリスタルは買いこんどくことにした。これで、ほいほいもどってメッセージというかパスワードきけるし。エリクサーとか持ってるのは、デカキャラとの対戦のときだけって気がする。とくに、クリスタルとかって30円で売ってるとこあるしね。お父さんの使うアイテムとしては、ほかには、パワードブーツぐらいかな。アーマーもわりと早く見つかるけど、これMP使うから、すっごい神経質にとりかえなくちゃなんない。こういうのは、性に合わないの。

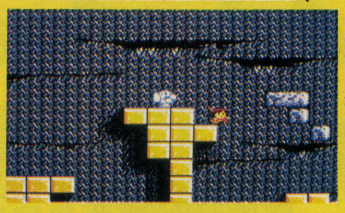
で、いきなりポチ。この人はモンスターに当たっても、ぜーんぜん平気な

ので、これはこれで楽にいける。ただ、この部分、宝箱！とかってとろうとすると、毒薬のデラックス版があったりで、そうとうおどろいたりする。で、このポチのとこは、あんまり死ぬ心配がないんでってわけで、わりとぐるぐるまわらされたり、巧妙なトリックがあったりして、気をぬけないようになってる。とくに宝箱ばっかりうだうだたくさんあるとこって、つらかった、全部見てまわるの。

で、リルル。この人はジャンプ力抜群で、しかも、ジャンプシューズはけるから、もう驚異的にジャンプできちゃう。それと、マトックが使えるから、ブロックもこわせる。お父さん面のブロック何度も何度もずらして、下りたり、上ったりするとこは、このリルルを締め出すために作ったって、前に聞いたことがある。ほら、途中でMP使い果たしちゃうよーに。でも、その前までは行こうと思えば行けるのかなー。まっ、あのジャンプ力ならなんとかなるかもね。で、リルルの悲しいところは、その2つの得意技がそのまま裏返しにデメリットにもなってるとこね。ジャンプ力がありすぎて、落ちたときにショック受けることと、マトック使ってMPが底をついちゃうこと。どっちも、かなり致命的。あんまり、ムダな動きはできないんだな。



リルルだよん。失礼！

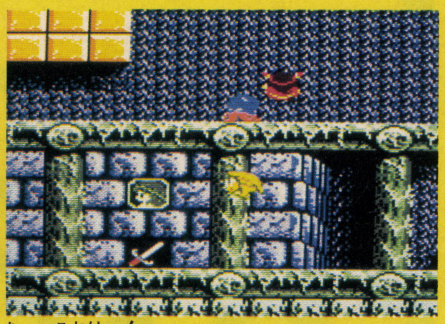


なんか、さびしい。

それから、お母さん面。この人はウイングと、キーステッキ、それからロッドね。かぎがやたら出てくるから、キーステッキは絶対必要だと思うけど、こればっかし使ってると、今度は、MPがなくなっちゃうってことも出てくる。ただでさえ、この人ウイングでMP浪費癖があるんだから。なるべく、カギをうんと持つようにして、適当に使い分けてますね。

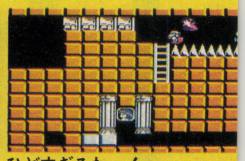
全体、こんな感じかなー。すでにそうとうやってる人にとっては、あたりまえのことしかいってないけどね。

まっ、とにかく、これからもそうとう楽しめそうなソフトだと思いやす。

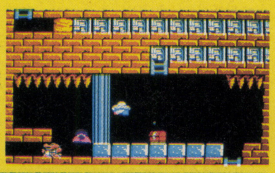


あっ、これはっ！

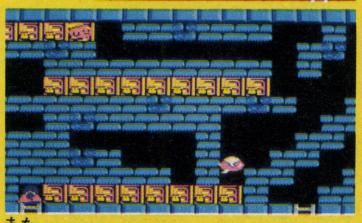
最底辺は、あたしに任せて。



ひどすぎるわっ！



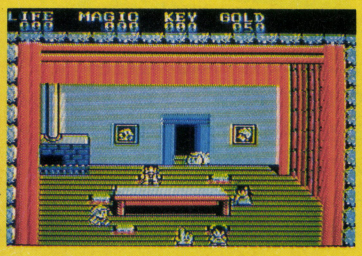
ここ、上から来ないとダメなの。



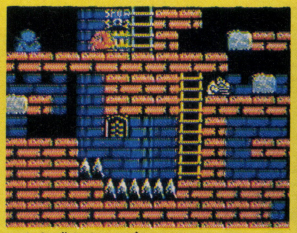
また……。

MSX版のドラファミはこうなる

タイトル、逐色なし。



レイアウト、ちょっとちがう。



こんな感じね、ダンジョンは。

ディルギオスじゃーっ！

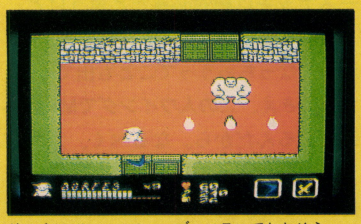
やっほーい。ついにMSX版の『ドラファミ』がお目見えだぜいっ！　まだ発売時期とか決まってないんだけどね。これで、ドラファミ人口も、そうとうふえてくれるんじゃないかと思います。以前のMSXユーザーも大事にしてる日本ファルコムはえらいっ！って声をかけたくなる。『グラディウス2』のコナミもえらいっ！って感じだけど。で、写真を見てくれればわかると思うけど、MSXとしては、そうとうすごいグラフィックになってて、かなりおどろくと思う。家の中のレイアウトは変わってて、おじいさんとおばあさんは、もう死んじゃってるのかなー、絵だけになってる。かわいそうに。なんとなく、家の中ひっそりとした感じになってる。そのほかの仕様はMSX2版とほぼ同じ。MSXユーザーは、今から楽しみにしてるように。

クリスタルソフト　メガロム　5,800円

ボルフェスと5人の悪魔

後　編

後半戦突入！ボルフェスの運命やいかに



彼の名はデカツッチー。ブーメランでたおそう。

タロスは全身ヨロイに包まれている。強そう。

地獄（じごく）の旅路

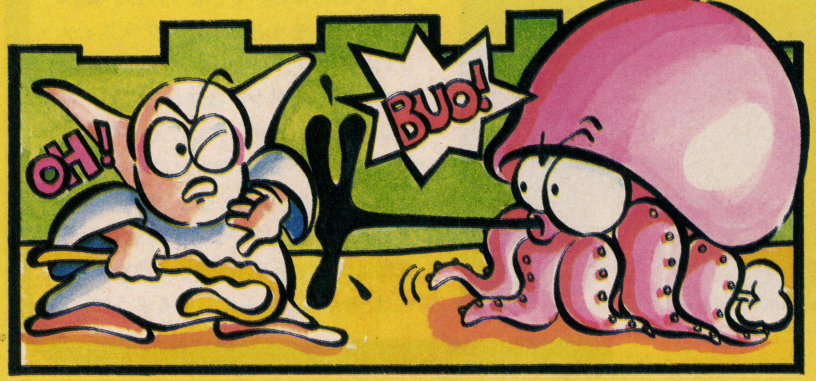
いきなりものものしいタイトルだけど、後半戦をひと言でいえば、前半戦にいっそう輪をかけた、鬼（おに）のような難関が待っていた戦いといっていいだろう。あまりのすごさに、編集部でも思わず泣きが入ってしまったくらいだ。では、ボルフェスの苦難の旅路をもう一度再現しよう。

エーッ、こりゃないよ

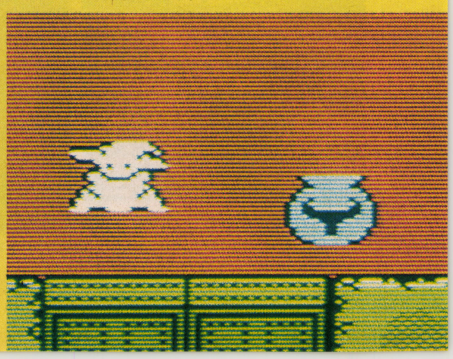
今だから明かせるんだけど、先月号で前半戦の区切りになった場所は、じつは『ボルフェス……』の第１の難関といってもいいところなんだ。いちばん最後のページにのっているマップと照らし合わせてほしいんだけど、⑯のマップで、ピンク色の部分があるよね。ここをはさんで両側が陸続きになっているんだ。でも、ピンク色のところを通るとボルフェスはアッという間に死んでしまうからどうしても右側のストーンヘンジへはたどり着けない。

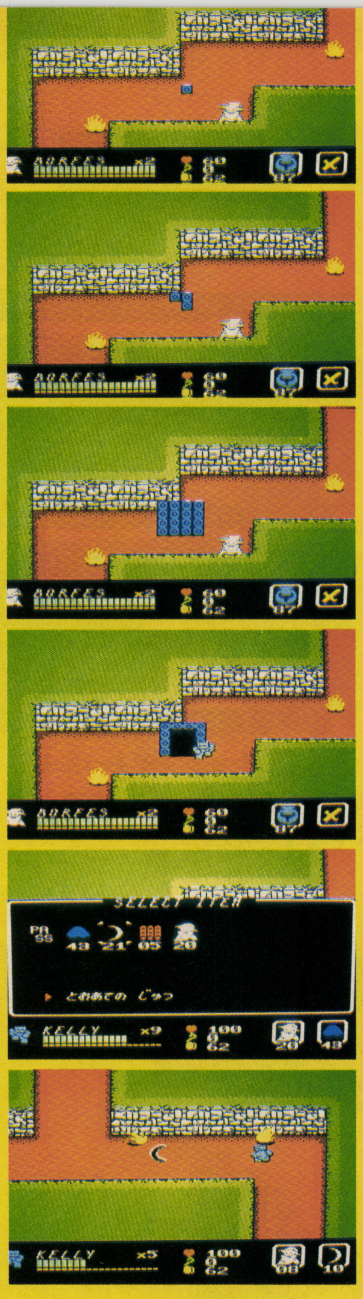
「困ったなあどうしよう」ボルフェスの声が聞こえてきそうだ。

「でも、ちょっと待てよ。ボルフェスがある程度レベルが上がってからここを通ったときには、ヒットポイントが大きく減っただけで、いきなり死ぬようなことはなかったな？　ということはヒットポイントの高いキャラクターでここを通るとどうなるのかな」そう

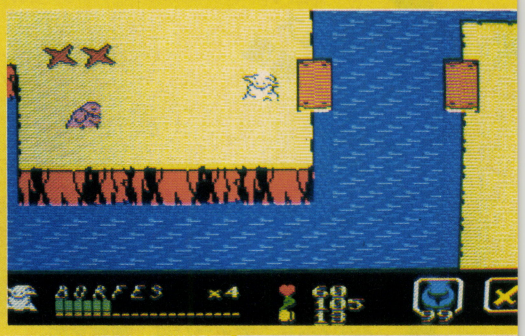


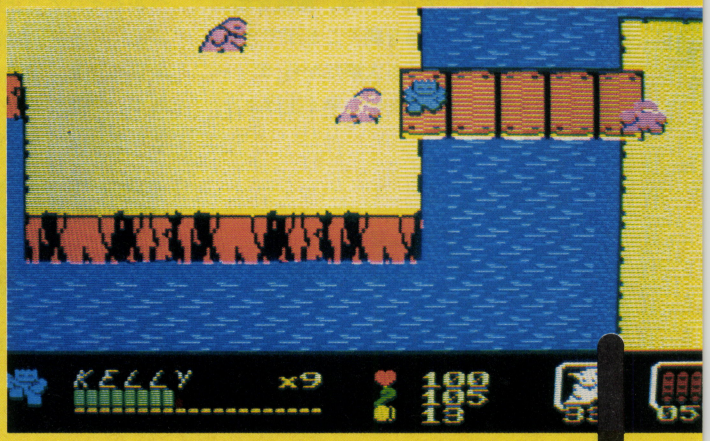
キリーのツボが見つかった。





シュルシュルシュルッとドアが開いてキリーが現れる。とおあての術を使って敵をたおす。





橋わたしの術でホラ、このとおり

ヒットポイントがズビズビ減っていくんで額から脂汗が流れたのはいうまでもない。でも、なんとかわたりきった。ここで、ひと息つきたくなってしまうのがプレイヤーの心理かもしれないけど、敵の攻撃が異常にはげしいから、とっとと地下へ行かないとディギンは死ぬわ、ボルフェスのヒットポイントは下がるわで、とんでもない目にあっちまうから、ストーンヘンジへすっ飛んで行こう。クリスタルソフトさんにうかがったところ、問い合わせでいちばん多かったのがこの部分だそうだ。でも、ちょっといじわるといえばいじわるだよねえ。

つ目の部屋。むっ、これはこれはデカツッチーではないか。へへへへ、ブーメランがあればそんなに苦にはならないはずだ。最後の部屋には、タロスがいる。こいつは手ごわいので必死こいて戦おう。

さて、デカキャラをたおすと、ボルフェスの目の前に水色のツボが現れた。おおっ、これがもしかして3人目の悪魔キリー・ランドの閉じこめられているツボか。こいつがそろえば100人力だ。敵に化けて逃げのびることはもちろん、攻撃することもできるし、橋のこわれたところも〝橋わたしの術〟で楽々通れるようになる。ツヨーイ味方なのだ。

とおあての術！

そう、われながらいい推理だ。このピンク色の場所は、入るといきなり死ぬんで二度と来るまいと思っていたんだけど、最初に来たときにはまだレベルが低すぎたのだ。だから、いきなり急激にヒットポイントを奪われたらレベルの低いキャラクターはひとたまりもないってわけだ。要するにわたくしの勘ちがいでありました（うーん、ヤキがまわったもんだ）。それじゃ、ということでヒットポイント99のディギン・ザ・ファイターにシュルルーン、シュルルーンシュルシュルシュルルーンと変身して、いっきにわたった。ゲーッ、

キリーのつぼを発見

地下へ下りるとなんとなくデカキャラの気配がするダンジョンだった。前後に入り口と出口が1つずつある長方形の地形だ。入ってみると……出たーっ、デカキャラ。なあんだ、オタキュラーか。ここは1発飛び道具の弓矢で簡単にしとめた。さあて、4つの部屋のデカキャラをたおして、いよいよ5

ディーバのつぼも発見

マップ⑱にはピンク色に囲まれた一見何もない場所がある。しかし、見落とすことなかれ、一度入りこむと、一瞬のうちに、まわりが石で囲まれて闘技場になってしまう。デカキャラが現れる。デカツッチーだ。武器はブーメランしかきかないから早めに操作を覚えないとなかなかたおせなくて苦労す

るぜ。ヒットアンドアウェイをじょうずにやること。何度も死んだ末、やっと手に入れたのがディーバ・アシュランのツボだ。ディーバは、地震を起こして、秘密の通路を開くことができる。この能力はとっても大事だから、ディーバの経験ポイントをいち早く上げよう。

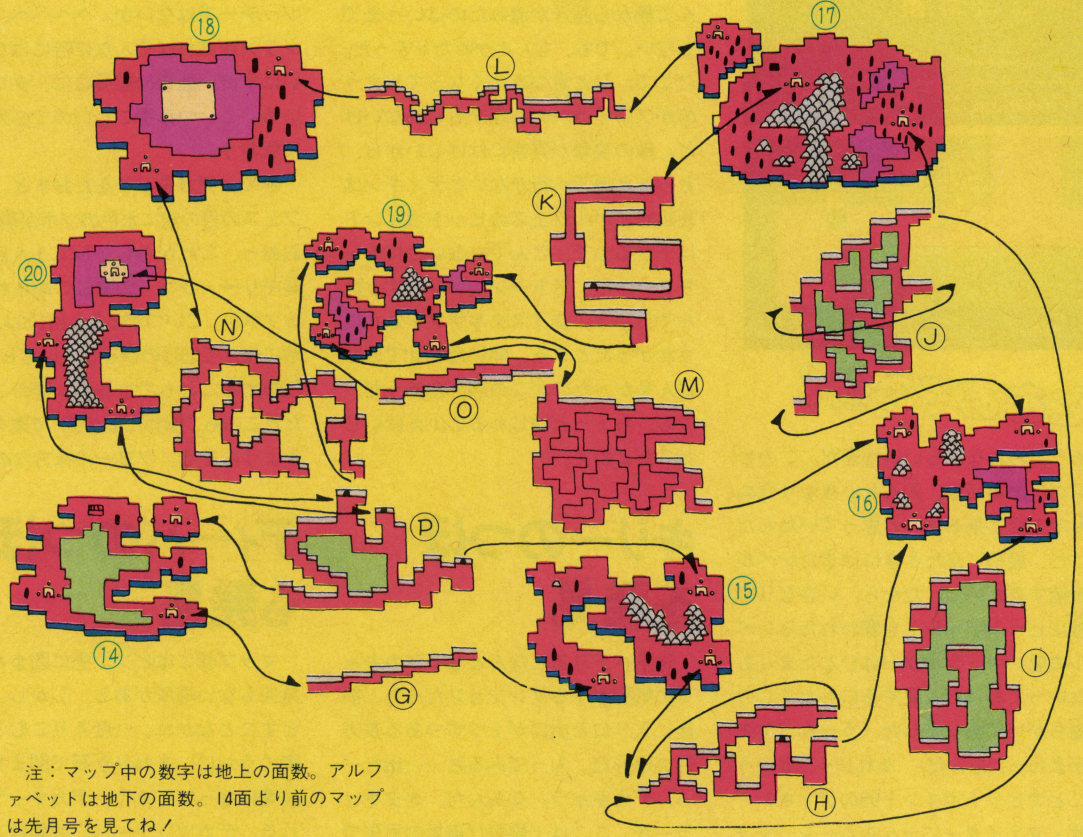
金貨を集めねば

ダンジョンの中でときどきショップを見つけることがある。集めた金貨とアイテムを交換することができるんだけど、あんまり先に進もうとするあまり敵をたおさないできたりすると、アイテムを買おうとしても金貨が足りずに痛い目をみることがある。マップのNにあるショップでは、敵をめがけて飛んでいくルーンクロスというアイテムが手に入るんだけど、金貨が100枚もいるから、まず、どこかで敵をたおしまくって金貨を手に入れる必要がある。ここまで来る間には、ボルフェスのレベルもそうとう上がっているから、たぶん、マップLの敵をたおす以外確実に金貨をかせぐ方法はないとみていいだろう。時間がそうとうかかるから、あせらずじっくり行動しよう。

第2の難関、そして新展開

さあ、ルーンクロスも手に入ったし、どんな展開が待っているのか期待しながら先へ進む。今まで、あまりマッピ

こんなにショップがあったんじゃ、金貨なんかいくらあっても足りない。



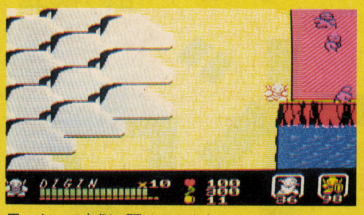
注：マップ中の数字は地上の面数。アルファベットは地下の面数。14面より前のマップは先月号を見てね！

ングすることはないと思われた『ボルフェス……』もここで、ついにその必要に迫られることになった。中へ入ったことのないストーンヘンジの場所や橋のこわれていた場所を覚えておかなくてはならない。橋わたしの術を使うためには、キリーの経験ポイントを上げておかなければならないから、手ごわい敵としっかり戦っておく必要がある。あと、案外忘れがちなのが、ストーンヘンジの石をどう動かしたらいいのか、必ず土地のおじいさんにきいておこう。そうしないと、入り口が開かなかったりして、また、おじいさんのところに引き返すというような二度手間をすることになるよ。

今まで通ってきたマップをズーッともどって（むずかしいね）、先月号のマップ⑫に来たら、キリーの橋かけの術を使って島にわたろう。そして、ストーンヘンジをくぐればいよいよ新展開だ。

さあ、ここまで来ればナイキス城まではあと数面だ。いろいろと教えてあげたいのはやまやまだけど、楽しみはとっておいたほうがいいよね。いよいよ佳境に入る『ボルフェスと５人の悪魔』。キミの力がためされるのはこれからだぜ。ということで、後半戦はこれにて一巻の終わり。

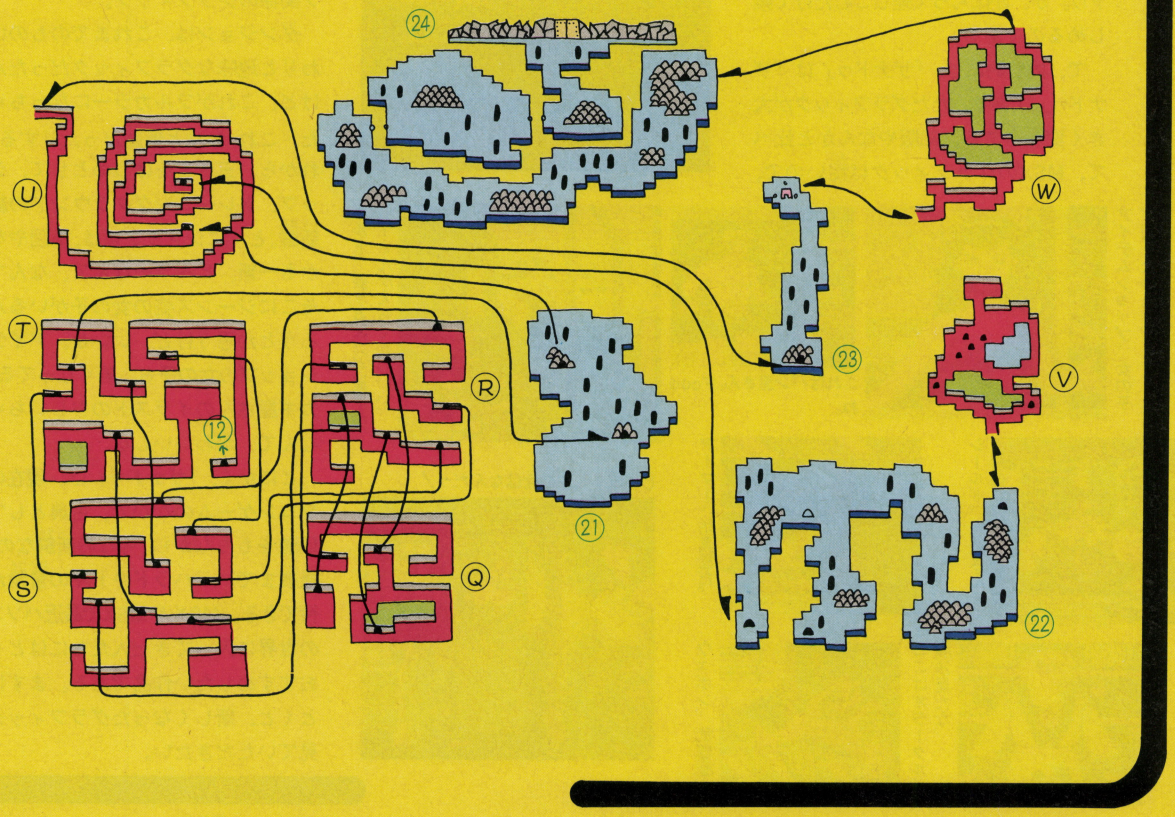
どーもありがとさんでした。


思いきって右側へ駆けてみよう。

寒い！

わたしがディーバ

お助けマップで中盤戦は楽勝どわっ！



日本ファルコム　2メガロム　SRAMつき　発売日・価格未定

ザナドゥ

得意の緊急速報

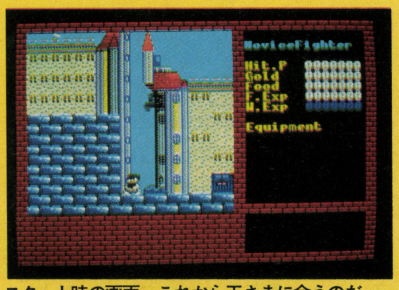
待望の移植である

『ザナドゥ』である。日本のゲーム史上、というより、世界のゲーム史上でもめずらしい、超ベストセラーソフト。もう、今さら何をかいわんや、という感じである。それが、ついに、というかやっと、というかMSXに移植されるのである。以前、MSX$_2$用のディスク版が発売されたが、なにぶんにもディスクユーザーというのは非常に限られているのでね、そのへん不満が多かったのじゃないかと思う。今度のはロム版である。2メガロム。記憶素子の技術革新が不可能を可能にしたのであった。なーんてね。で、なおかつSRAMつき。まっ、こりゃ当然か。復活の呪文ってわけにはいかんもんな。しかも、MSX用ときている。MSX$_2$でもMSXでも『ザナドゥ』が、かぼんって差しこむだけで楽しめるのである。

で、内容的には、『ザナドゥ』は『ザナドゥ』である。ただグラフィックが大きく変わってる。88版やなんかと比べて、MSXのグラフィックは粗いので、そのぶん細かいモンスターやなんかは多少見にくくはなっているが、これは、もちろんしかたない。で、注目したいのは、ダンジョンのバックと、ショップ関係のグラフィック。

ダンジョンは、これまでのものは、わりと地味なグラフィックだったんだけど、これがフルカラーになっちゃった。これ、わりと新鮮だったりする。それから、王さまをはじめとして、ショップ、トレーニンググラウンドの絵が新鮮。とくにショップ類は、構図やなんかも一新。ヒーラーなんて、なんであそこにジーンズ姿の女の子がいるんだろうとか思うけど、いいか。アイテムショップの女の子も、若くなってるし。カギ屋さんのイラストのおじいちゃんなんて、かわいいしな。

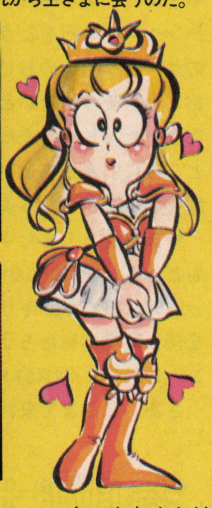
とにかく、『ザナドゥ』は、現在のパソコンゲームのなかで、古典としての価値をもちながら、今なお新鮮なのだ。最後までハラハラドキドキの冒険が期待できる。MSX$_2$やMSXで最近パソコンの世界に入ってきた人たちにはとくにおすすめしたい作品である。まずは、とくと、新しくなったグラフィックを見ていただきたい。

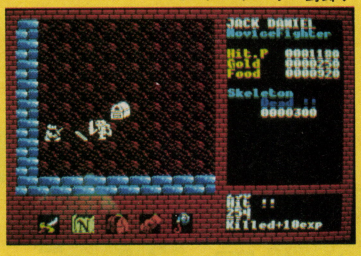


スタート時の画面。これから王さまに会うのだ。

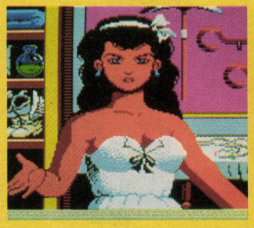
アイテムが表示されるのだ。

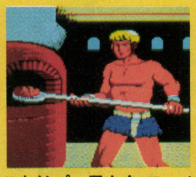
タワーだよん。

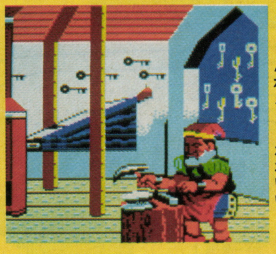




死ね、スケルトン野郎！

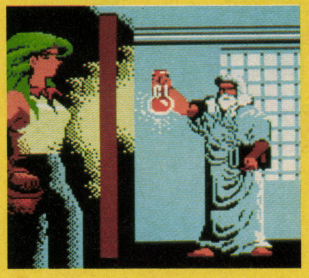

アイテムショップ。女の子が若くなったぜ。


これはパン屋さん。Foodね。


ギルド。要するにカギ屋さん。じーさんがえらくかわいい。

シールド。盾屋さん。

アーマー。防具屋だ。


ヒーラー。左の女はなんだっ！

ここはオラークル。魔法屋だな。

ウェポン。武器屋。

イラスト／加藤真澄

ガンダーラ同時進行レポート
ザ・最終回

ガンダーラ

GANDHARA

これを読んだら、

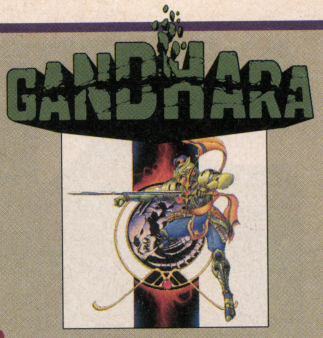
完全攻略

来世が楽しくなる!!

とくにむずかしいゲームではないけど、もっとスムーズに進みたい、早くレベルアップしたい、どーしてもボスキャラがたおせない、って人に見てほしい。これを読んでいっそうおもしろく感じてほしい。

ILLUSTRATION／真島真太郎

ついにラスト！の天上界も解放

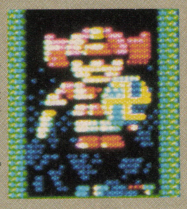


苦しみが長いほど、うれしい最後

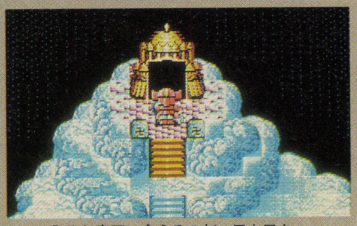
まがまがしく、そしてはなはなしく最後を迎えたベラ子の『ガンダーラ』同時進行のレポートなんだけど、いかがかな。バグヤローっ。もっと早くやってくれたらよかったのに、もう終わっちゃったよー、って人もいるでがしょが、まっ、そーゆー人はこれを読んでいかに早く終わらせるかにトライしてくだしゃい。そんでほかのみなしゃんはいっしょに進みましょうね。

先月の続きで、人間界から天上界にぬけたところから始める。人間界から天上界に行くための祈りのことばを発見できない、カンのニブイ人はいないかな？　とにかく、今回は攻略袋とじっ。だから、そーいうところから暴露してっちゃおうかな。では、コホン。え〜それは……。え〜。あー、なんだか、かしこまっちゃって恥ずかしいなあ。もう、今までどおりかるーいノリでいきますかね。うん。

それは、「如来」さまにきくといいのだよ。ベラ子はそれが最初わかんなくて、しゃがめばもう祈りのことばが出るかと思って、何回も「5」キー押しちゃった。人間界でお守りをもらうときのように。くすん。


この世界は赤いヨロイ。

阿弥陀如来である。


ここに入ると竜王に会えるのだ。ワクワク。

私が竜王です。文句ありませんか。

んで、私も竜王。閉じこめられてんの。

さあ、それでは天上界だぞ。

まず、ここはなんか敵がやたら強く感じる。それに、ここには店がなにもないので、法力や解毒剤がなくなると、ほかの世界まで買いに行かなくちゃならないからてーへんだ（やっぱ最低1回は買いに行くことになると思う）。で、強く感じるってことは、やっぱレベルが低いのかもしれないから上げるように心がける。聞くところによると、このゲームはいちばん低いレベルで15でクリアできるそうだ。でも、ちょっとむずかしいだろうから、やっぱ17〜20ってところまで上げるといいかな。ちなみにベラ子は22でクリアしたけど。

そんで、敵キャラなんだけど、ここでいちばんよく出くわすのが、竜王。例によってピンクや緑などいろいろ出てくる。こいつは炎をまっすぐ正面から吹きかけてくる。この炎はけっこうシブトく、3〜5秒近くたたないと消えない。吹きかけられそうになったら、十字の方向以外はかけてこないから、その方向からはずれるようにすれば回避できる。まあ、炎の幅があって、かかっちゃう率が高いけど。赤の炎王がよくマジックポイントをくれるぞ。

あとクセがあんのは魔ご羅加王。突然どこからともなくわき出てくるんだ。これは、現れて5秒ぐらいすると消えるから、ほかに敵がいないときは、逃げまわっていれば回避できる。たまに、2ひきに挟まれたりするけど……。

そうだ、さっきのレベルアップの方法なんだけど、地上のキャラをたおしてると毒浴びたりしてムダにパワーが減るから、ダンジョンに入ってHPを上げるようにするといいよ。このダンジョンなんだけど、修羅界にあったようなボスキャラのいるダンジョンとちがって、近道的な要素を果たしてくれるぬけ道のことだ。これがなかなか便利。もう後ろから前からうじゃうじゃ来てくれるから敵を探してウロウロする必要ないからね。それに菩提樹のそばに入り口があるし（これは修羅界も同じ）。便利だよ。それにレベルが上がれば地上よりダメージをあまり受けないしね。

さあ、ボスキャラなんだけど、どうやってたおすのか。迦楼羅は、なんか変な箱のような台に乗って登場するんだけど、弱点を知らない人はまずたおせない。それにダブル法力をもっていないとたおせない。ダブル法力については、またあとでふれるから安心してくれ。

今は迦楼羅。こいつは、向かって左足のツメのいちばんとんがった部分が弱点である。そこを突かなければ絶対にたおせない。少しHPが減るのをガマンして法力を当てまくるのだ、そうすると、けっこうすなおに止まってくれるからダイジョビ。でも、まだこれをたおしてもヤツは死なない。やったー、と思ったら心臓だけが残って法力を当ててくるのだ。しかし、こちらも負けずに法力、剣を当てていると案外簡単にたおせるのだ。でも、よく考えるとボスキャラでいちばんめんどくさかったのは、修羅界の阿修羅王かもしれない。

●もらえるアイテム

左上が天どん。右がにぎり寿司。どちらもフード。下が、ダブル法力。竜王にもらおう。

なんてったって、持ってる玉２つ突かなきゃなんないかんね。ちなみに、人間界の雷神は雲を５回突き、地獄界の荒神は正面の下を５回突く。で、餓鬼界の鬼子母神はおなかから出ている舌の先を５回突き、畜生界の歓喜天は頭が弱点。

さっきのダブル法力なんだけど、これは竜王に会わないともらえない。でも竜王は、それと交換にビーズ２万とフード２万要求してくるから、会うまでにそんだけ集めとかなきゃなんないんだ。暴利だと思うけど、ケチってやらないと自分の首をしめるだけだからおとなしくわたすのがいい。念のため。

ボスをたおして仏舎利をとり、ストーパーに納めたら、まず左上の大きなお寺に行こう。如来さまが仏陀位をくれるから。そんで、お次はラストのラスト、少し小さめの近くのお寺へ行く。すると、あの竜王がもとの姿になって、仏界へ連れていってくれるのだ。う～ん、速く進みすぎたかな。でもでも、まだいっぱいいいたいことあるからしょうがないね。

このゲームってさ、隠れキャラっていうのはないけど、コマンドはあるんだ。

まず、デモを飛ばすにはBGMが出る前に「消去」キー＋「↑」キーを押すのだ。

さらに、名前を入力するときに強力なキャラにできるのが、音楽を担当したすぎやま先生のスッギヤーマ。

で、最弱にできるのがフックスーマ（エニックスの社長の姓。フードからHPまですべて５ポイントしかない）。

そして、プログラマーの日高氏の名前シットールとやるとビーズとフードが200のキャラになる。知ってたかな？

ぷわっふぁっふぁ、まだあるのだよ。これはちょっとうれしいコマンドだぜ。じつは一、ぐわんばって死んじゃった人の転生輪廻で一、絶対に今の状態より低くならないで生き返ることができるのだ。それは、死んじゃって転生輪廻、って出て「リターン」キー押す前に

ヨロイをとったベラ子はめでたく仏界へ。

「ストップ」キー＋「すぎやまこういち」と打てばいいわけ。やってみるとわかるけど、ビーズやフード、EXPがちょっと低くなるくらいで、逆にHPが前より上がってるってことになるんだ。今まで、死んだら絶対「ESC」キー押してロードしてた人、知ってうれしいでしょ。

ベラ子は終わってからこれ聞いたから、うれしいような悔しいような気がする。

あとは、ダンジョンで集められるキーの数のことなんだけど、これは、知ってる人は知ってると思うけど、ドアの数だけしか入手できないんだ。だから、一定数とっちゃうと法石しかもらえなかったりするんだ。まあ、やってて気がついた人もいるかもしれないと思うけど。とりあえずこんなところかな。

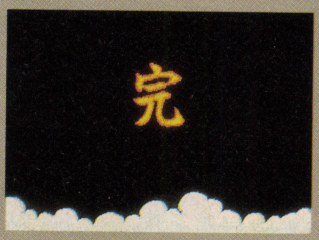
あとは、今月のマンガにも出てくるんだがある一定の区間にいると、経験値をくれる敵キャラしか来ないところがあって、ズーッとそこにいるとすぐには死なないでEXPだけふえるってこと。

これは日高氏も知らなかったことで、聞いておどろいたそうだ。

氏いわく、「もしかしたらもっとほかにも、ぼくの知らないそういったところがあるかもしれない」ってことだから、探してみてもいいかもしれない。

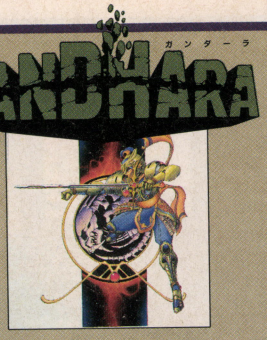
ベラ子は見つけられなかったけど。だから、もし見つけたら教えてくで～。頼む。

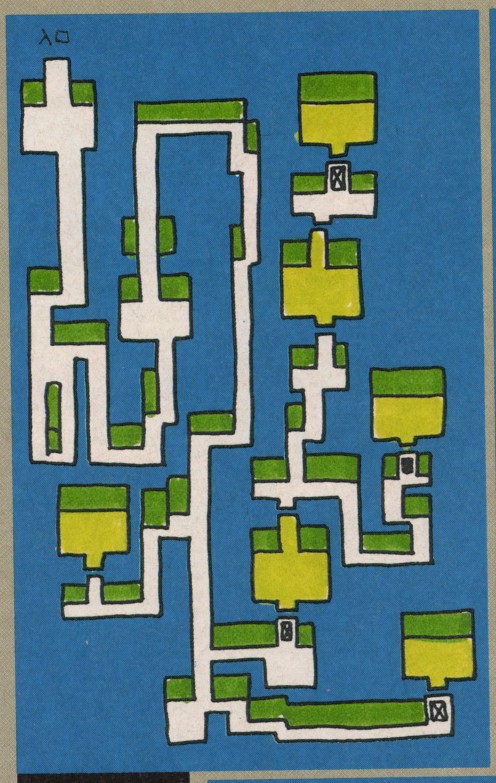
以上、ビシバシ教えちゃったけど、喜んでもらえましたかしら？



感動の「完」である。この感動はRPGならではのものですね。

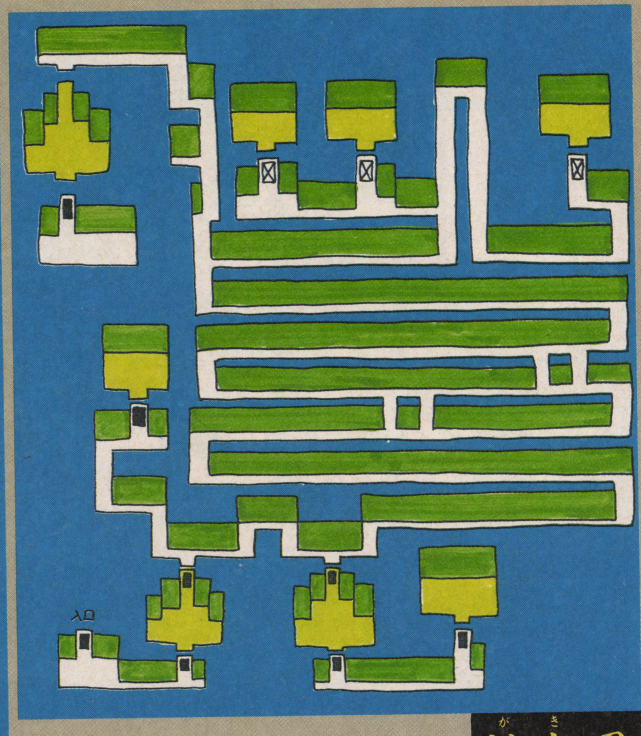
だれもが知りたかった
ダンジョンマップ公開





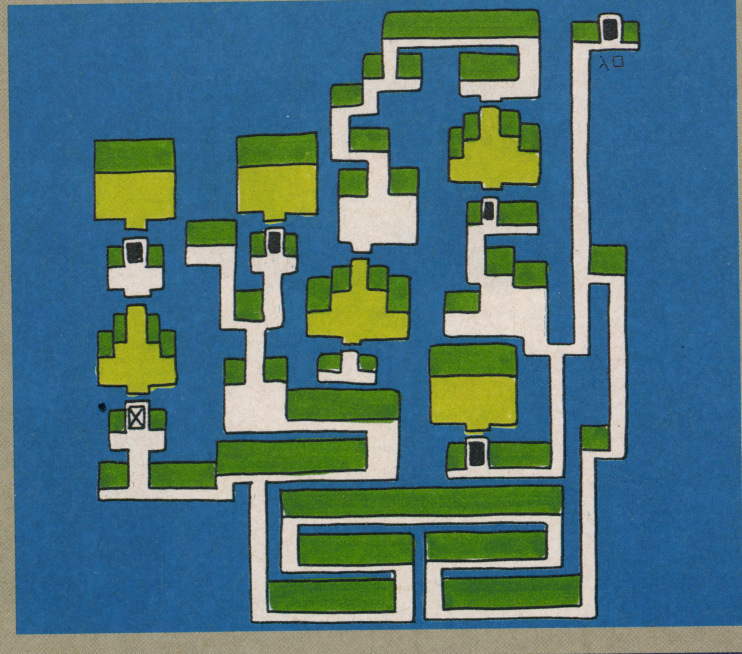
人間界

最初に出会うダンジョンがこれ。あんまり教えちゃうとおもしろくないからっていうんでどこに何があるか教えられないけど、対策は練れると思うよ。ここは、ほかにくらべていちばんイージーなところ。アドバイスとしては、入り口から法玉をとれる位置がそんなに遠くないから、なるべく法玉をとったら、すぐボスをたおしに行かないで、とっては出てとっては出てをくり返して、できるだけためるように。法玉に数の制限はないということだから。



餓鬼界

いきなり前の2界に比べて広くなったダンジョン。見るとそんなにむずかしくないようだが、いざ入ってみるとあの真ん中の直線コースウダウダのところで、「あれ、また同じところに来ちゃったのかしらん？」っていう不安にとりつかれて、また元にもどったりするオソロシーところだ。もうこれぐらいになってくると、ボスキャラをたおしたあと歩いて帰るなんことが不可能になってくるのだよ。



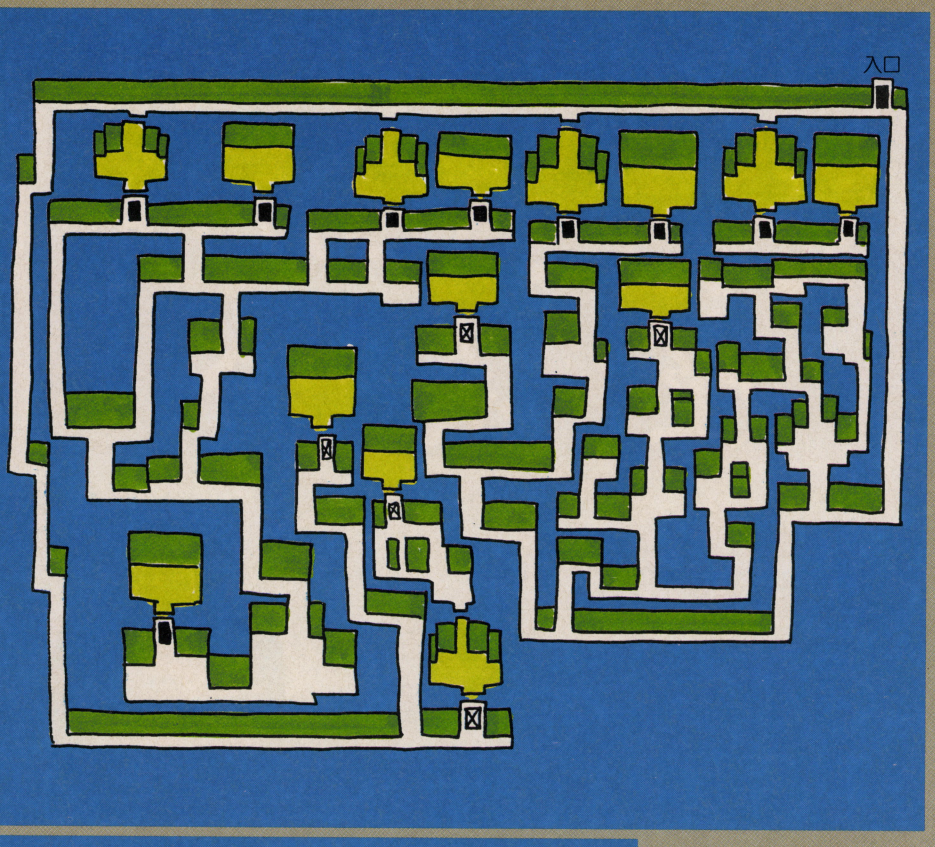
地獄界

地上の入り組み方に比べたら、すなおなダンジョンだと思わない？でも、ベラ子は下のウニウニの部分でよく「アレこっちかなアッチかな」なんて迷った。ここには、中キャラでカギをくれる九曜天がいるんだけど、少したつとカゲだけになって法力も剣の力もきかないから気をつけよう。まあ、それ以外はけっこうスムーズに進めるダンジョンではあるね。人間界と同じようにここでは法玉が集めやすいぞ。

☒…トビラ

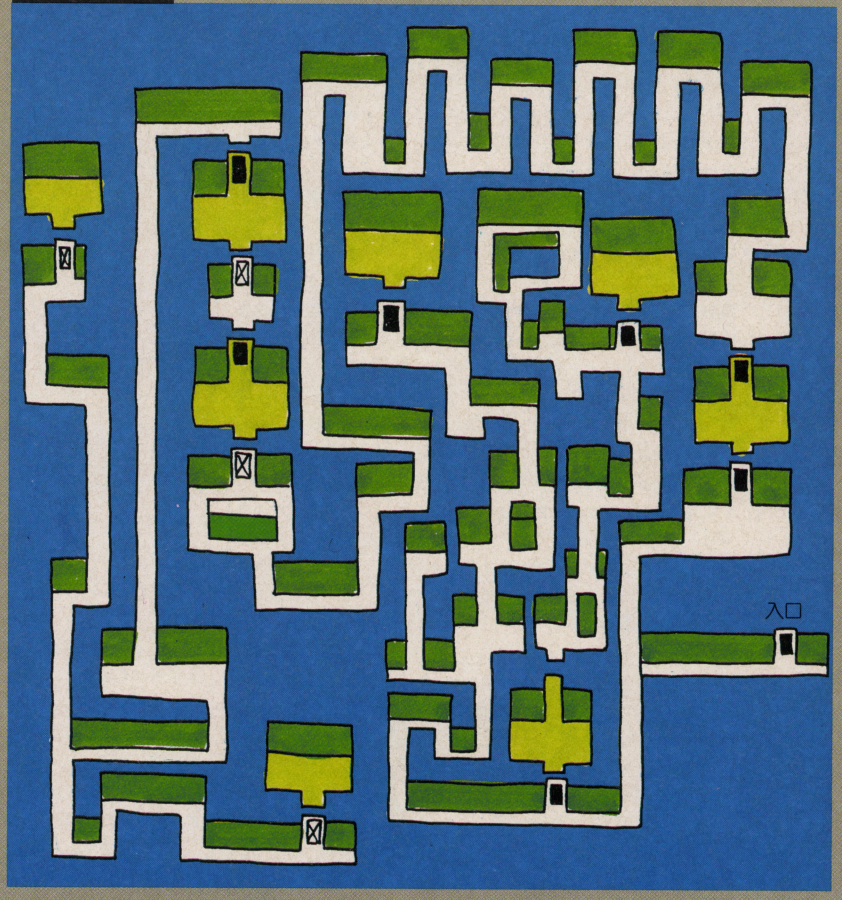
■…ぬけられる道

修羅界



パッと見て、「グアー、ドヒャー、なんだこのゴチャゴチャさは」って思うけど、やってみるとそんなでもない覚えやすいダンジョンがこれ、っていうのもよく見ると、上と下がつながっていて、行き止まりがないのがわかるからだ。それに、必要なアイテムは入り口から左に進んで入れるいくつかの部屋で入手できるからね。だから下をちょっとまわってみて感じがわかったら、上からまわればいいからね。

畜生界



おーほっほほ、おーほっほほ。スゴイでがしょ。なかなか、こうしてみると、地図にされるとよけい迷っちゃう感じがしてくるから不思議なのだ。ここに頭の弱い例のボスキャラ、歓喜天がいるのである。仲よくしてやってくだしゃい。迷いやすいところは右下の似たようなスペースがイヤラシクならんでいるところ。まちがえて一度来たところにもう一度行っちゃったりするんだでもまあ、よくこんな迷路を考えたもんだと感じしちゃう。

天上界

これだけは、公開できませんでした

なぜ、ほかの界は公開したのにここはダメなの?っておっしゃるムキもいるはず。絶対いると思う。でも、ちょっと楽しみを残して、って意味でいいじゃない。だって、それにこれって最後のダンジョンのわりにはそんなに入り組んでないんだよ。ほんとに。ことばでは教えちゃうけど、ほとんど上から見ると渦を巻いているんだもの。だから、入り口から入って、流れに逆らわないで進んでいけばどうにかなるってものなの。で、最後に迦楼羅に出くわすのよ〜ん。

ここでは、中キャラのじじいのおばけ、風天がイヤなヤツだ。こいつは、出会ったらいかにも「ふぉっふぉっふぉ」って笑っているかのように体をゆらす。そんで、急に風に姿を変える。風になっちゃったときは法力も剣も通用しないから、元にもどるのを待つべし。こいつがカギをくれるんだ。

ガンダーラ製作者「発表できてヨカッタ」座談会

連載最後を迎えて、ふだんみんなが知らなかったことや、知りたかったことを、ぶつけるため、製作者全員に集まっていただいて座談会を開いてみた。最初はキンチョーぎみだったベラ子やほかの方々も、しだいに本音が出て、しまいにはジョーダン大会になってしまいました（でも、きくとこはちゃんときいたぞ）。そして、こんなおもしろいゲームができたのは、やっぱり作っている人間がおもしろいからなんだってことと、楽しくなけりゃ人生じゃないってことがわかってもらえるとうれしい。これを読めばまたちがった楽しみ方が味わえることまちがいなしである。

えっ、最初"時代劇"調のゲームを作る予定だった？

ベラ子「きょうは、おいそがしいなか集まっていただきまして、どうもありがとうございます。さっそくですけど、素朴な質問。これって、どうして作られることになったんですか？」

日高「え～、じつは、最初ぼくは〝時代劇〟調のゲームを作るっていうんで呼ばれたんですよ。でも、そのころ（約1年前）は、そういうのが多かったからやめることにして、急きょこういう内容のものはないねってことになって、作ることになったんです」

ベラ子「へえ～。そうなんですか。で、作る段になって苦労したことはありますか？」

日高「ある、ある。シナリオやキャラクターやダンジョンなどは、すべて槙村さんが考えてくれたんですけど、できないアイデアばっかり持ってくるんです。あんまりそういうのがあるから途中で、ここまではできるけど、こういうのはできないって規制しました」

ベラ子「たとえば、できないってんでボツになったアイデアってのはどんなんですか」

槙村「え～、バジラパワーとか……。大臣とか、今あるのよりもデカいキャラとか」

プロデューサー兼演出の高野豊氏。ひたすらスムーズな進行を願う。

ベラ子「はっ？　なんすかバジラパワーってのは」

槙村「法力より上のパワーのことです。ダンジョンで使えるようにしようと思って。で、大臣てのは人間界のエライやつなんでして……」

日高「プログラムが苦しくなっちゃうからやめたんですよ。デカいキャラも。どうすんですか、そんなの（フンフンして）」

すぎやま「まあまあ、すんだことだし。でね、思うんだけどね、やっぱいちばんいいのがボスキャラで、悪いのがボツキャラなわけ」（一同爆笑）

高野「本当は槙村さんのシナリオだと世界が10界ぐらいあったんですよ」

ベラ子「どえ～。そんなに。今の6界になったってのは？」

高野「ええ、長すぎるからやめたんですね」

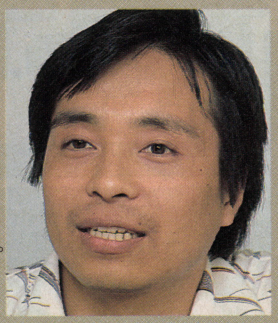
槙村「本当はもっと作りたかったし、もっとこわいのにもしようと思ったんですけど、アイデアが尽きちゃって」（笑う）

ベラ子「そうですよね、コレ。内容のわりには各界あんまりこわくなくて。でもいちばんこわいと思ったのは地獄界ですね。だって、アレって赤いのは血の池地獄なわけだし、しゃれこうべばっかり出てくるでしょ？」

日高「そうなんですよ、ぼくなんか夜自宅でプログラミングしてて、こわくてこわくて。そんで、畜生界に移ると妙にホッとしたりして。プログラミングはゲームの順番どおりやっていきましたからね」

ベラ子「わかります。だって、これって本来はたいへんコワイことやってんですよね」

高野「そうなんですよ、ぼくなんか何かあるんじゃないかって、みんなでお参りに行きましたよ」（笑う）



プログラマーの日高徹氏。妻子をかかえて日夜新技術を勉強している。

原作・ゲームデザインの槙村ただし氏。

すぎやま「ねえ、でもさ、前にみんなでどの世界がいちばんこわいかって話したときに、やっぱり1番は『業界』ってことになったよね」（大爆笑）

ベラ子「ぐわはは。っと、話をもとにもどして。え～作り手としてはユーザーにどのように楽しんでもらいたいと思いますか？」

槙村「んっと（マジメに）、クリアすることばっかり考えないで、キャラクターや各世界を楽しんでじっくりやってほしいですね」

日高「そうですよ。これはせっかく槙村さんが前世で見てきたことを描いたんだから」

ベラ子「えっ、槙村さんって行ったことあるんですか？　地獄界とか餓鬼界とかに」

日高「あたりまえでしょ。でなきゃあんなの作れるワケないじゃない」

ベラ子。なぜか写真が大きいが、お見合い写真ではないです。

ベラ子「本当ですか？　槙村さん」

槙村「……」

ベラ子「？？？？？？　再び話が横道にそれたので、もどします。すぎやま先生は、どういった感じで音作りをなさったんですか？」

すぎやま「製作中の絵を見せてもらって、その雰囲気を自分なりに理解して作りましたね。たとえば菩提樹とかなんか」

ベラ子「そうですね。ええ。出てます」

すぎやま「ぼくはいつも思うんだけど、音楽もそうだけど、絵がキレイとかキャラクターがいいとか、そういったソフトのソフトがよくないといいゲームだとはいえないと思うんだ。だって、今はもう音楽なら音楽、デザインならデザイン、シナリオならシナリオって、映画制作のように分担されているから、ある程度のものはできてあたりまえなんだから」

高野「だからプロデューサーっていうのが、そういう人間をえりすぐってゲームを作る総括者だから、そういう人の質も問われるわけですね」

ベラ子「そうそう。高野さんってこれの演出兼プロデューサーですもんね。大変だったでしょ、こういった個性も強い人たちをまとめたり、スケジュール合わせたりすんのが」

高野「いやあ、そんなことはないですよ。大変だ大変だっていってもゲームを実際に作るのは彼らなんだから、ぼくがどうのこうのいったってしょうがないっすよ。作ってるときはいつも、ちゃんと集まってくれさえすればいいと思ってただけですよ」

日高「それだったら内心ハラハラしてたんじゃないですか？　だっていつも次どうするかっていう感じで進んでいってましたから」

ベラ子「え～、そうなんですか。さっき槙村さんがシナリオ考えたっていったじゃないですか」

槙村「シナリオがあっても、プログラムでできないところが多々ありましたからね」

日高「最初のシナリオでこのゲームに使われたってとこは、人間界の如来洞の岩を大男がどかすっていうとこだけですよ」

ベラ子「ゲゲッ。そうなんですか」

槙村「まあ、シナリオはそんな感じだけど、キャラクターはほとんどですからね。でも、1つだけ日高さんが考えたキャラがあるんですよ」

すぎやま「へえ～、何それ」

日高「（テレながら）いやあ、小さいヤツですよ。もう時間がなくて槙村さんにきくのめんどくさくて作ったんですよ。それが、鬼子母神の吐き出すブルーのヤツなんで」

ベラ子「ああ、あのブルーの人魂に目とか口がかいてあるヤツ」。

日高「名前もあるんです、だれも紹介してくんないけど。気鬼って」

ベラ子「（話を急に変える）で、みなさん次に何か作るとしたらどういった系統のものを作りたいですか」

日高「ぼくは何でもやりたいです。ただシミュレーションは性格に合わないのでやらないと思うけど」

槙村「アクション的なものがいいですね。それでやっておもしろくて笑っちゃうようなものがいいですね」

ベラ子「ギャグ的なものですか？」

槙村「まあ、そんなところですね」

すぎやま「ぼくは注文待ち。だけど、ミュージカル的なものをやりたいなあ、とは思う。そういったのがないから。それと『西遊記』が絵もストーリーもすべていいのだったらやりたい」

音楽のすぎやまこういち氏。パックキャモン協会の会長でもある。

高野「売れるものだったら、何でもやりたいですよ」（笑う）

ベラ子「新作は現在何かやってないんですか？　このメンバーで作ると聞きましたけど」

高野「だれから聞いたんですか？　やってないですよ。ただ、またやろうとは思ってますけど」

ベラ子「えっ、いつごろですか？」

高野「たぶん、来年の末には完成すると思いますが、まだそう思ってるだけです」

ベラ子「逃げましたね。まあいいです。作るっていうのがわかれば。で、内容はどういったのですかね」

高野「しつこいですね。わかんないですよ。でも、ここんとこ『ジーザス』がキリストで、これが仏教だから、もしかしたらそんなのにも……」

ベラ子「いいですね、それ。宗教のゲームをシリーズ化しちゃうの」

すぎやま「ラマ教とか、回教とかね」（爆笑）

高野「まあ、わかりませんよ。とにかく」

ベラ子「それっでは、最後にみなさんから何か明日のゲーム作りをめざす少年少女たちにひと言ずつお願いします」

日高「プログラマーをめざす人の場合、ぼくはプログラムの世界だけじゃなく、ほかのいろんな経験を積んでもらいたいと思う。というのも、ひらめきっていうのが必要だから。ぼくなんかプログラマー始めたの34歳からですよ。いくつになって始めても見聞が広ければそれだけおもしろいものが作れますから」

槙村「ゲームデザイナーもそうだと思います。だから絵だけじゃなく小説読んだり、映画見たりといろんな分野をやってみてやったほうがいいと思います」

すぎやま「まさしく、そのとおり。ぼくもゲーム音楽だけでなく、ジャズやクラシックや演歌などのいろんな音楽をきいてからやってほしいと思う。じゃないと世界が狭くなって、幅のないおもしろみのないBGMになってしまいますからね」

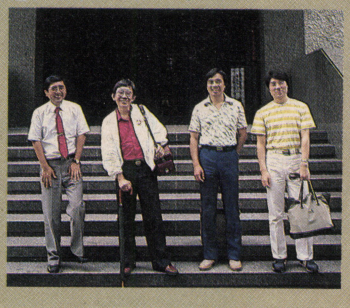
高野「プロデューサーもそうです。さっきの続きになるけど、みんなをまとめたりするには、いろんな対応ができなくちゃいけないからね」

ベラ子「なるほど。そうですね。いやあ、なんだかやっとまともな対談らしくなってきましたね、最後のほうになって。で、それ以外に何かいいたいことはないですか」

すぎやま「『ガンダーラ』のLP出ていますのでよろしく」（大爆笑）

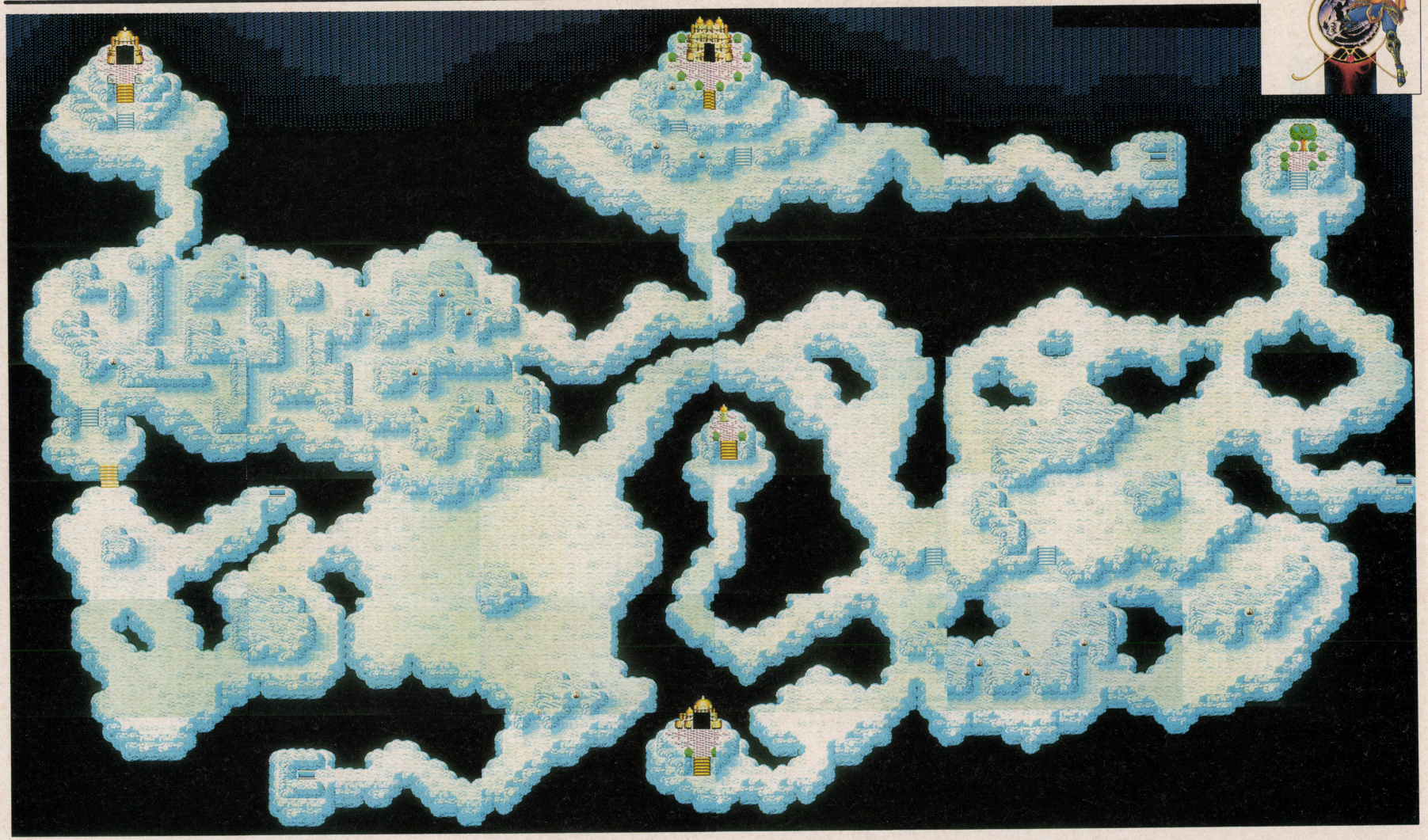
っと、いう感じで終わったこの対談、いかがでしたかな。ベラ子はね、いいゲームはやはりいい人間と、いい人間関係がないとできないと思った。で、今回登場していただいた方々はまさしくそういったことが当てはまる人たちだったので、うれしかったのだ。それにさっきのアドバイスにもあったけど、ゲームの内容のわりに人生経験たっぷりある人たちが作ってる（平均年齢42歳なのだぞ。信じられるかな）。そして、移植なんだけど、98、77、X1、MSXは秋から今年の末にかけて出るそうだから、待っていろよ。

近くのお寺でハイ、チーズ。



これが最後の天上界マップ

さあ、もうこれで終わりなんだ。
だから、先月はイラストだったから、最後を飾って写真で決めた！



AMUSEMENT RADAR

アミューズメントレーダー

VIDEO GAME
ANIMATION VIDEO
MOVIE
THE GAME MUSEUM

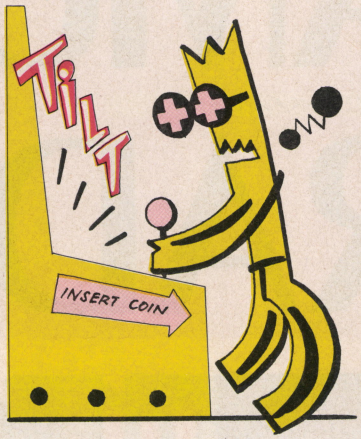
1987
OCTOBER

ILLUSTRATION／HIROSHI OKAMOTO

楽しみの1年は短く、苦しみの1日は長い！　夏休みもアッという間に終わっちゃった。アーア、と生きる望みを失いかけている諸兄に心をこめて贈る、お楽しみ情報満載の新コーナーだ。さあ、楽しみはこれからだ、元気を出して人生を歩もう！

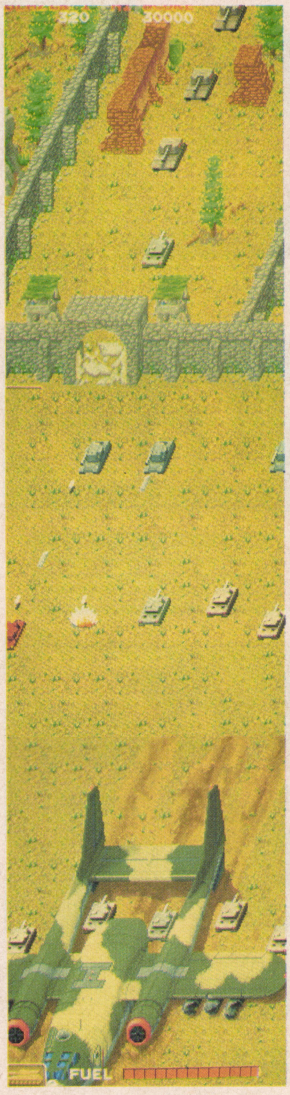
VIDEO GAME

100円玉さえつぎこめば、ウレシ楽しいコンティニュー機能で、死んだとこからまた続けられるから、ドンクサイやつもシューティング苦手なやつもだれでも最後まで行けるんだ。これはチョットいいぜ。



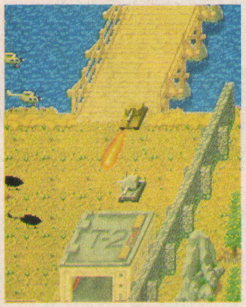
BLAZER

レバーに慣れないと、クルクル回転しながら弾を撃ってしまってアホみたいになるので気をつけよう！



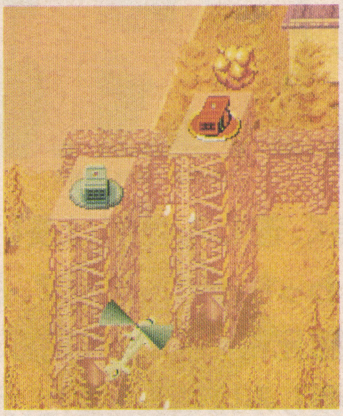
下から上に進んでいるんだけど、いっちゃん下が兵員輸送機。そしてタンクに乗りかえた勇士５人が徹と戦い次々と死んで、自分だけ。

ナムコ



T-2の格納庫を通ると４方向射撃ができるタンクだ。前は火炎放射してくる敵タンク。

ヘリからタンクに乗りかえるの図。ヘリには3回乗るが、だんだんむずかしくなるぞ。



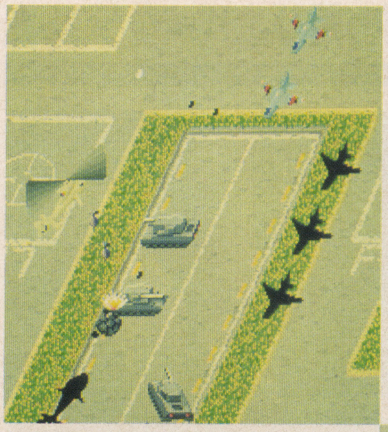
ヘリから空中攻撃して敵の砲台を破壊してるとこ。地上からだけでなく、敵ヘリが攻撃してくる。油断できない。

陸と空からの攻防戦だど

「BLAZER」とは、特殊破壊工作部隊の名称である。このゲームはその部隊の５人にあたえられた、敵の海上要塞を破壊するという任務を遂行するものである。だが、最前線基地近くに到着した兵員輸送機を降りてタンクに乗りこんだ仲間の４人は、進撃を開始後すぐに敵にたおされてしまう。生き残ったのは自分だけ。しかし、ここで引き返してしまったのでは、散った仲間の命をムダにするだけ。そんなことはしないぞ～、ずえったい要塞をぶち壊すぞ～、と始めるのだ。

と、なにやら重々しく登場したが、これは簡単にいうと、来る敵来る敵をタンクでガンガンたおせばいいだけ。そしてその途中でヘリコプターやホバークラフトに乗りかえたりするのだ。でも、タンクにもいろいろあって、主砲と対空ミサイルを備えてるヤツと、貫通砲などを備えてたりするヤツと、４方向に弾を発射できるヤツの３種類がある。これはその戦地の地理や状況によって自分で選んで戦うのだ。だから、ここのチョイスが勝利の決め手でもあるんだ。その交換の仕方なんだけど、地上には必ずT-１とかT-２とか屋根に書かれた格納庫があって、そこに入ってやるんだから、早く各格納庫のタンクが何か覚えたほうがい

©ナムコ



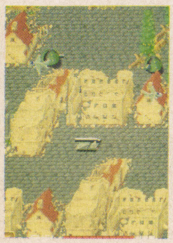
敵空軍基地上空。地上の敵には対地ミサイルで、空の敵にはロケット弾で対抗するのだ。

いよね。

んで、戦地なんだけど、これは15エリアぐらいあって、敵基地、川の橋の上、破壊された町、空軍基地、ダンジョン、砂地、諸島の上、機雷が浮かぶ浅瀬、要塞など、さまざまな戦いが楽しめる。また、疑似３Ｄ方式なので、戦場が立体的に表現されているから、臨場感もあるのだ。

タンクを乗りかえてるだけじゃ勝ち進めない。そう、ゲームには必ずあるパワーアップアイテムもあるのだ。これには、現在のパワーを示すフューエルゲージの表示枠を広げるゲージと、５つ集めれば１台タンクがふえるエクステンド、10秒間ぐらい無敵になるバリア、ゲージを補充するオイルなどがある。このアイテムは敵のヘリから落とされた箱や置いてある箱を撃つと出現する。ただし、２度撃つと、こわれてなくなっちゃうので注意

砂地で敵に挟まれた。

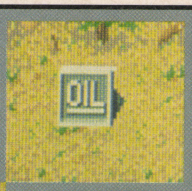


廃墟と化した町。

アイテムだっ！

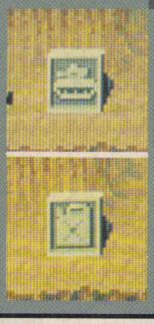
茶色い箱を見つけたら、１度だけ撃って、早くとりに行こう。悪いアイテムはないから。

敵のヘリがこうやってアイテムの箱を落としてくれる。１回撃つとアイテム表示箱になる。



オイル。ゲージが一定量ふえる。各種箱のなかで需要が最も多い。

バリア。めったに出てこない。どちらかというと初期に出現。



エクステンド。５つとると１台ふえる。

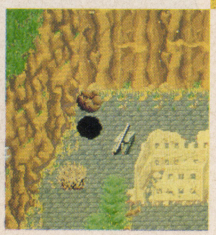
ゲージ。ゲージの許容量が一定量ふえる。

迷路になっている敵基地周辺。空の敵に注意しながらカベに隠れて攻撃だ。

しよう。

さて、実際やってみた感じだが、これがなかなかおもしろい。色的にはちょっと暗いかなあ、なんて思ったんだけど、そんなのなんのその。カンケーない。とにかく、敵をたおすのに夢中になるね。だって、ダンジョン以外は地と空からも攻撃されるし、町では岩が落ちてくるし、砂地では動く地雷がスルスルくっついてくるし、海行けば機雷がプカプカ浮いて左右に動いているし、ハラハラ、ギャイギャイいいながら進んじゃうよ。それにコンティニュー機能があるから、死んでも同じところから始められる。カメの歩みで行ったって、時間とお金さえかけりゃ最後まで行けるわけだ。やめられまっしぇんよ。

岩場の横を通るときは、落石に注意。



ヒエー、前にはでかい炎とデカタンクだ。

南国の諸島の上空。こんなとこでも戦いが。

んで、少し慣れると相手のタンクに対して、こっちの弾は当たっても向こうの弾は当たらないという場所がわかってくるし、隠れて敵を攻撃するやり方もわかるから有利に展開してくるよ。なにを隠そう、私も数分でその法をマスターし、ドバドバ敵をやっつけたんだ（ウソ。本

MA-128バンガード

主砲と対空ミサイルを装備した最初にあたえられるタンク。地上と空の敵に最も有効な機種。

M-256 ジェイソン

４方向に弾を発射できるタンク。上からの攻撃には弱いが、迷路での戦闘には能力を発揮する。

M-512 バスターキャノン

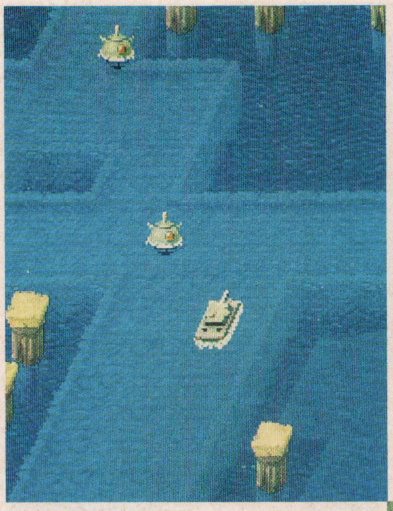
大きな貫通砲を装備したタンク。ならんだ敵をまとめて破壊することができる。砂地に強い機種。

AH-96Aハーディ

空中の敵はロケット弾で、地上の敵は対地ミサイルで攻撃する。手をはなすと勝手に前に進む。

BH-10MK.1アトランタ

魚雷を装備した、ホバークラフト。機雷を魚雷で破壊。スピードに負けずしっかり操縦しよう。

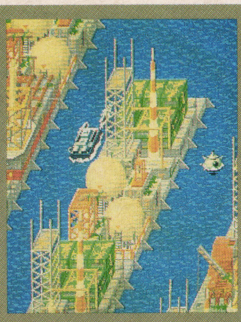


海の上に浮かぶ機雷は変な動きをする。

ラストはきわめつけ！ すっ飛びホバークラフトだ

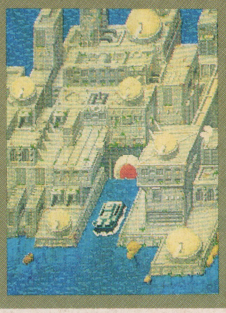
最後の乗り物ホバークラフト。ここは死ぬとまたここから。

魚雷を発射しながら、それ、突進だ。でも、ほんと速いよ。

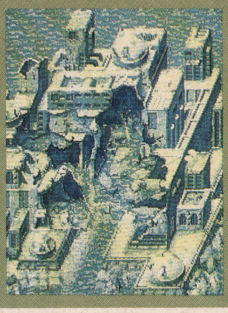


一見簡単そうだけど、この狭さはたいへんキツイ。

敵基地のエネルギー工場。

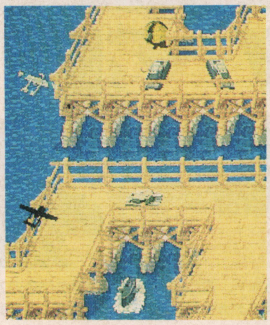


出た、敵の要塞だ。この赤い入り口に行け。



やったあ破壊したぞ。モノクロに変わる。

ホバーちゃんのスピードは速いゾ



橋の下には敵の潜水艦も見える。

当はもっと時間がかかった)。だから、あとは空の攻撃に注意すればいいだけだ。

と、こうした感じで進んでいくと、最終エリアの要塞に行くことになる。でも、ここに行くには、異常に速いすっ飛びのホバークラフトに乗りかえなければいけない。いい忘れてたけど、ヘリもホバーも乗りかえはオート。そばまで行けば勝手に乗りかえられるのだ。これは魚雷しか装備していないが、これで十分。やっつける相手あんまりないから。が、しかし、である。ここの問題は敵の攻撃でもなければ自分の攻撃でもない。じつは、

またまた迷路。攻撃はばげしくなる。

先ほども申しあげたとおり、スピードが問題なのだ。調節はもちろん自分でできないので、乗ったら最後、進むのに任せて、敵の海に浮かぶ基地や機雷をよけて行かなければならないのだ。これが大変。基地はわざと狭いスペースをつくって林立してるし、ちょっとあいてると思えば機雷があるし。まず、ここでお金がけっこうなくなるよ。うん。悔しいけどね。だからまあ、少しわざと死んだりして地理を覚えちゃったほうがやりやすいと思う。

この苦しみを乗りこえると、敵要塞の入り口に突き当たる。ブルーの建物の下のほうに赤く光っているのがそれだ。そこに着いたら、あっ、着いたらっていうか、もうそんな余裕はないんだよね。すごいスピードなんだから。ストップもできないんだからね。そんなんだから、激突するっきゃないのよ。え〜、最後まで行ってヒーローが死んじゃうの？　などといっているムキも多いだろうが、そうなのだ。残念ながら。んでも、最後はここまで来ていればはなばなしいよ。だって、軍隊の最高の階級、ジェネラル（大将）がもらえるんだもの。

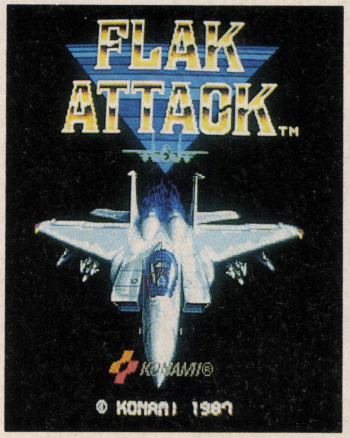
階級は、最後まで行ったからもらえるっていうんじゃなく、いつどこで死んでももらえることになっている。最初のほうで死ねば低い階級だし、中ごろで死ねば中ぐらいの階級だよ。でも、死んでからくれるっていうのはちょっと冷たいんじゃない？　かわいそ〜でしょ主人公が。

いっちゃんウレシーのが、よくある死んだエリアの最初からまたやらされるコンティニュー機能とちがって、その場から始められることだと思うけど、どう？　ひとつ、やってみない？

FLAK ATTACK

**撃って撃って撃ちまくれ！
コナミの新作ビデオゲームは
ひたすらシューティングの快感！**

コナミ



イーグルが駆ける

〇年△月×日、世界制覇をもくろみ着々とその準備をととのえていた悪の帝国がついに行動を開始した。

その第１目標となった某国の基地は、帝国の爆撃機の攻撃により瞬時に壊滅してしまった。しかし、そのとき、地下の秘密格納庫から１機の最新鋭戦闘機が飛び立ったのだ。

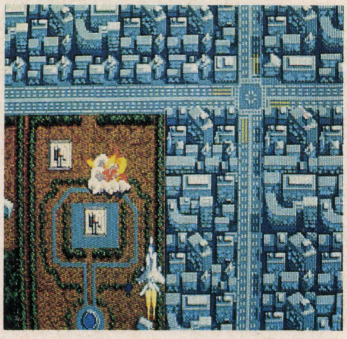
さあ、きみはこの最新鋭戦闘機F−15のパイロットとなって、悪の帝国のはげしい攻撃をくぐりぬけ、帝国の基地に侵入して、その中枢であるメインコンピュータ〝ゼーダX〟を破壊するのだ。

という感じで始まるコナミの新作ビデオゲーム『フラック・アタック』は、戦闘機に乗ってひたすら撃ちまくり、敵をたおしていく純粋なアクションゲームである。とにかくむずかしいことは何も考えなくていいから撃って撃って撃ちまくればいいのだ。

ここでちょっとこのF−15の性能を見てみよう（本物のほうだよ）。

F−15イーグル。全天候型制空戦術戦闘機。全長19.43m、全幅13.05m。F−100−PW−100アフターバーナーつきターボファン・エンジン２基を搭載。最高速度はマッハ2.5以上。航続距離は5552.085kmに達し、武装はAIM−７F／MスパロウX４、AIM−91／Mサイドワインダー×４、MK−61A 20mmバルカン機関砲×１のほか、爆弾などを6804kgまで搭載できる。これだけの装備をしていながらそのコントロールのほとんどはコンピュータが行い、必要な情報はすべてヘッドアップ・ディスプレイに表示されるため、１人のパイロットでもそのすべてを管理することができるのだ。

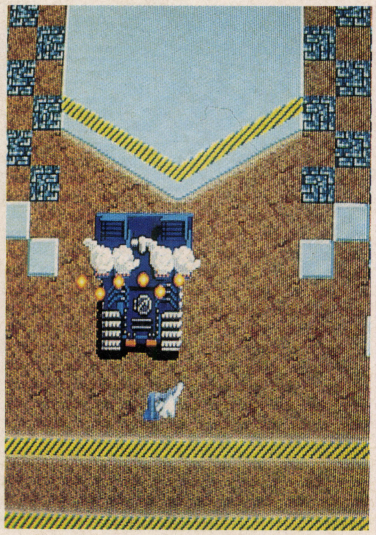
ゲームのほうのイーグルはというと、武装は２連装のバルカン砲と対地ミサイルだけだが、敵をたおしていくと２段階までパワーアップする。でも、こっちの強みはなんといっても弾を無限に撃てることと、撃墜されないかぎり続く航続距離の長さである（ははは、これをいっちゃあ、おしまいだよな）。



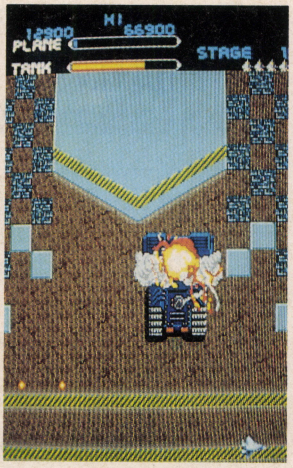
まずは都市上空。ビルの谷間からの攻撃に気をつけろ。

メーターがフルになるとパワーアップアイテムが現れる。

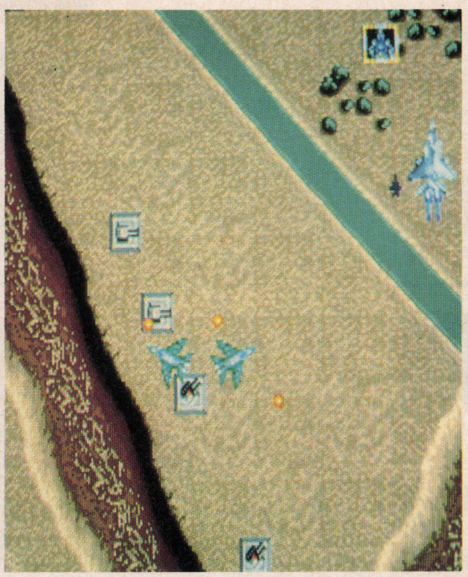
ほら、レーザーを使えるようになった。



ボスが出るとイーグルは小さくなって、16方向への攻撃が可能になる。



こいつは横から攻撃すると楽だ。

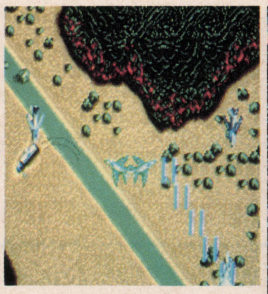


またパワーアップだ！

5つのステージを制覇せよ！

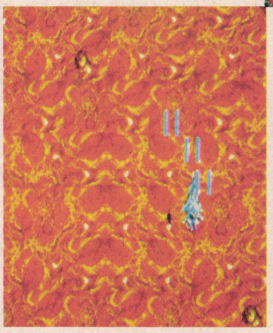
じゃあ、ゲームの内容を見ていこう。ゲームは全部で5つのステージに分かれていて、各ステージの最後にはボス（デカキャラ）がいる。敵は飛行機、ヘリコプターなどの飛行物体と、戦車、高射砲台などの地上物に分けられる。飛行物体はバルカン砲、地上物（船などもふくむ）はミサイルで攻撃する。そしてこれらの敵を破壊すると画面上部のPLANEとTANKのメーターが少しずつ上がっていく。そしてメーターがいっぱいになるとアイテムが出現して、これをとると武器が2段階にパワーアップするのだ。バルカン砲はレーザー（連射可能）、ダブルレーザーになるし、ミサイルは3連弾、5連弾となってより強力になる。このほかに、ある特定の地上敵を破壊するとスピードアップ・アイテムが出現してイーグルのスピードが3段階までスピードアップするのだ。もっとも、武装もスピードも一度撃墜されると、元にもどっちゃうけどね。

最初のステージ1は帝国の都市上空が舞台だ。まずは小手調べといったところかな。むずかしいことはとくにないからとにかくここでイーグルの操作に慣れよう。



ダブルビームになったんである。

火山地帯では火山弾が襲ってくる。



難関の溶岩地帯。ここで何度死んだことやら。

ステージ2のボス、メガ・ベースだ。まわりから突きくずすべし。

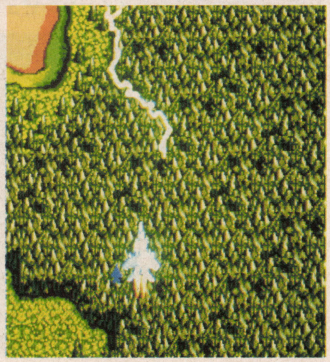
戦車は大きいから、ねらいがつけやすい。

おおっと、巨大ヘリが出てきた。

それ、3連ミサイル発射だ。

潜水艦だって出てくるのだ。

戦闘要塞メタル・フォレスト。迎撃機がうっとうしい。



ひえー、イナズマだぁ。

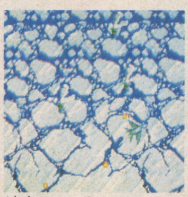
ここでのボスは巨大戦車のヘル・デストロイヤーだ。ボスには何発ものミサイルを当てなきゃならないけど、ここに来るまでにミサイルを3連弾にパワーアップしてあるとかなり有利に進められる。

ステージ2のメインは火山地帯。ここでは真っ赤な火山弾が襲ってくる。これはまあどうってことないんだけど、そのあとの溶岩地帯が難関だ。ここでは溶岩の海の中から突然火山弾が噴き出してくるんだけど、これがどこから出てくるか予想できないからやっかいなのだ。真下から出てこようもんなら、さけようがないからね。ここはとにか

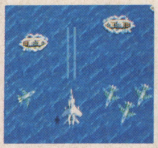
だんだん寒そうな地形になってくる。

こ、こいつは祖国の基地を壊滅させた爆撃機じゃないか。

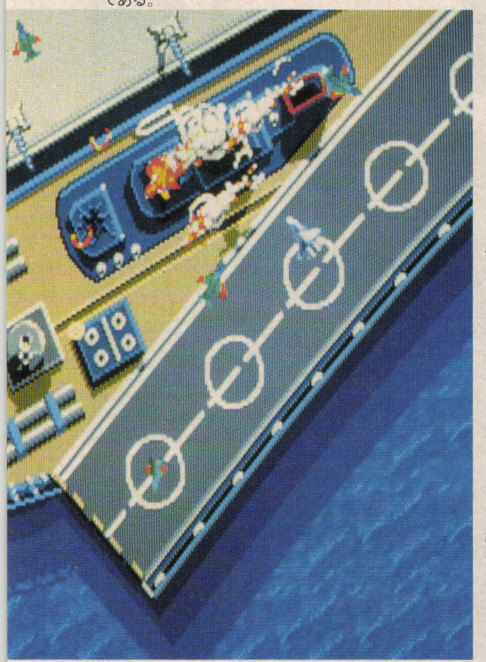
5連ミサイルの威力だ。ザマーミロ。



流氷なんか出てきて、きれいだなんて思ってしまうんである。



この船だって敵なんだぞ。



空母ダーク・ホライズンと交戦。左の砲台は破壊できないのだ。

くちょこまかと動きまわって、なんとか逃げるしかないみたいだ。

ここでのボスはメガ・ベース。つまりでっかい基地である。ここでは下部のミサイル発射口から順番に撃滅していくのがいいだろう。

ステージ3は森林地帯とそれに続く海である。森林ではイナズマに気をつけろ！　これはよけるしかないもんね。また、途中では超大型ヘリコプターも現れるけど、こいつは攻撃してこないから楽勝だ。海では巡洋艦や潜水艦の攻撃があるぞ。

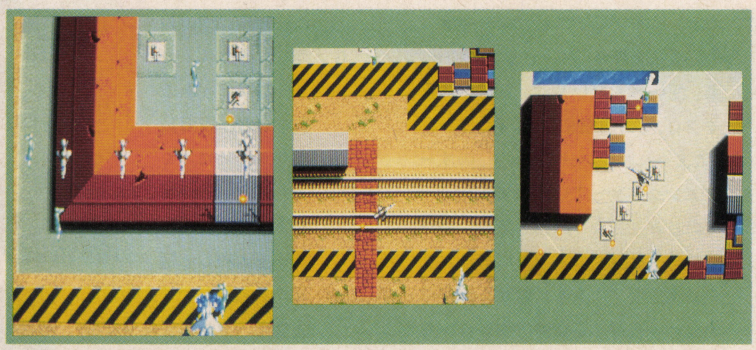
ボスは戦闘要塞メタル・フォレストだ。ここでは迎撃機も上がってくるから、早めに決着をつけてしまったほうがいいだろうね。

そしてステージ4はツンドラ地帯。タイガや氷河らしき地形もある。こんな地形があるってことは、悪の帝国ってのはやっぱり〇連なのかなぁなんて思ってしまうんだよな。まあ、敵機のデザインは必ずしもそうはなっていないみたいだけどね。

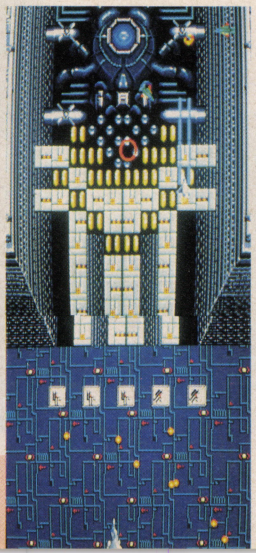
ここでのボスは接岸中の航空母艦、ダーク・ホライズンだ。艦載機と砲台がちょっとやっかいだけど、わりかし楽にたおせるんじゃないかな。

最終ステージのステージ5はいよいよ帝国基地となる。バックもいかにも基地って感じの風景が続いている。ところが最後に来るといきなり景色がSF的になっちゃうんだよね。そしてそこで出てくるのが悪の帝国をあやつるコンピュータ〝ゼーダX〟なのだ。こいつを破壊できれば、君は祖国の英雄だ。なんてったって、たった1機でにっくき悪の帝国を壊滅させたことになるんだからね。

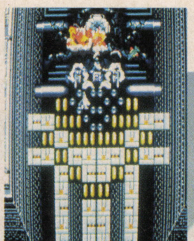
このゲームははっきりいってシューティングゲームとしてはそれほどむずかしいものではない。かなりじょうずな人なら、わりとあっさり最後まで行ってしまうかもしれないね。でも、そうでないふつうの人でも、何度もやれば、そのうちきっと最後まで行けることだろう。なにはともあれ、ひたすら撃ちまくるシューティングゲームの見本みたいなこのゲーム、しばらくやればスカッとした気分になれることうけあいである。ストレス解消にはもってこいだね。



いよいよ帝国の基地に突入だ。景色も基地らしくなってきた。



おっといきなりSF的になった。これがゼーダXなんだよな。

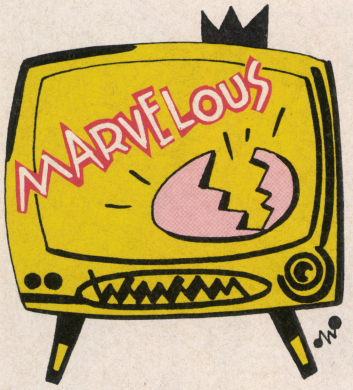


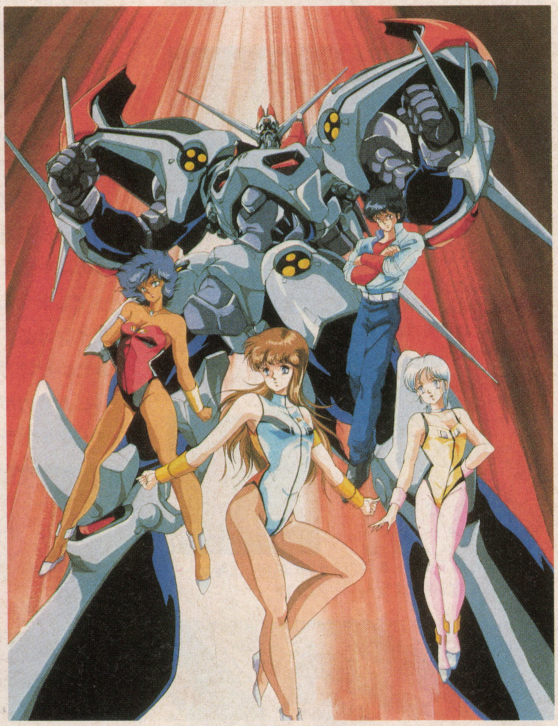
ついにヤッタぞ!!

こうして新たな英雄が誕生したのだ。

ANIMATION VIDEO ドクトル・グッチーの 今月のこれがイチバン

さあ！　映像科学者ドクトル・グッチーの大紹介が今月より始まるぞ！　あらゆる作品のなかから今月は4本のオリジナルビデオアニメをお届けしま～～す。案内役は映像大好き少年のヒロシ君！　さ～て……





4人の超能力者の戦い!!
超兵器ダンガイオーを、
手に入れるのは!?　究極
のロボットアクション！

破邪大星 ダンガイオー

文章中、ドクトル・グッチーはG。ヒロシくんはHと略します。

G：オホン。まず最初に紹介するのは、平野俊弘監督の、ダンガイオーじゃ。

H：あ、平野さんといえば『超時空要塞マクロス』の作画監督や、最近では、『気まぐれオレンジ・ロード』のオープニングをやっている人ですね！

G：そのとおり。よく勉強したね。平野監督は、最近マニアックになりすぎたロボットアニメを、むかしながらの血わき肉躍る正統派アクションものにもどしたいということで、この作品を企画したそうじゃよ。

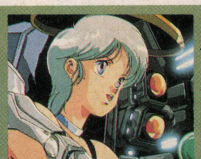
H：確かに最近のロボットものは、複雑すぎて、キャラクターの関係やメカの名前なども覚えきれないですからねぇ……（ため息）。

G：うむ。そのストーリーじゃが、ある科学者が宇宙海賊に売るためにつくったスーパーロボット――ダンガイオーを人殺しの道具にしたくない4人の超能力者が、ダンガイオーを奪い逃亡の旅に出るのじゃ！

H：す、すごそーですね……。

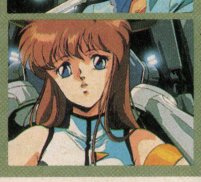
●ネットワークより、9月28日発売。45分。定価1万1000円。

地球を守る戦士たち！


ショートカットの美少女　ランバ・ロム。

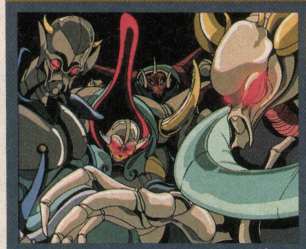
メンバー唯一の男性の、ロール・クラン。

野性的、攻撃的な少女　ハイ・ナンダー。


いちばんカワイイ(?)　ミア・アリス。

この4人が、ダンガイオーを駆る超能力者じゃ。しかし彼らは、ダンガイオーの生みの親、ターサン博士に記憶を奪われてしまっているのだ！

押し寄せる謎の敵！


襲いくる敵の群れ！　勝ち目はあるのか!?

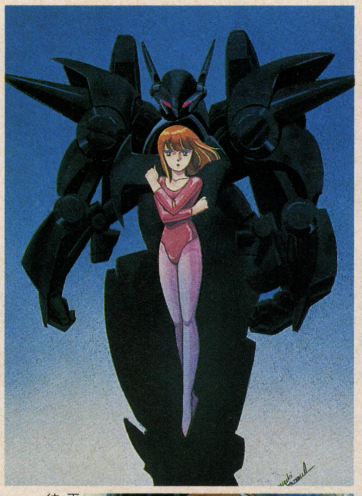
宇宙海賊が、当面の敵

バンカーとは、宇宙海賊の名だ

話は変わるが、この作品のメカをデザインするのは河森正治氏。あのマクロスに登場する〝バルキリー〟をデザインした、その道の実力者なんじゃ。

リリックアーマ・レガシアム

不可思議な世界、惑星リバティア。その惑星で、いま伝説の兵器レガシアムがよみがえる。



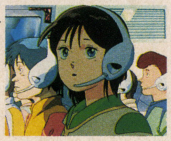
G：はるかかなたの星リバティア。その惑星に建っている謎の塔——ジグラット・タワーの秘密を求め、少女アルシアをはじめとした多くの人々のドラマが始まる。……と、いうのがこの作品のストーリーなんじゃ。

H：は〜、なんかむずかしそうですねぇ。

G：いやいや、もちろんハデなシーンもいっぱいあるぞ。リリックアーマー（耐熱装甲服）どうしの戦いとかな。そして、『機動戦士Zガンダム』の作画監督、北爪宏幸氏が、原案、監督、キャラクターデザイン、作画監督と、4役をこなすのじゃ。期待してよいぞ。

平凡な少女アルシアだが、彼女には隠された秘密が。

ある日、謎の敵が襲来してくる！



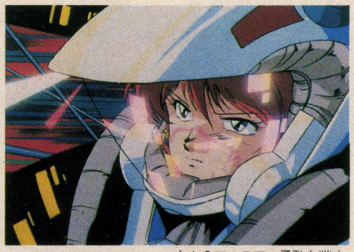
アルシアは、いやおうなく戦いの中へ……。

●ネットワークより、11月28日、上下巻発売。各50分、予定価格、各1万1800円。

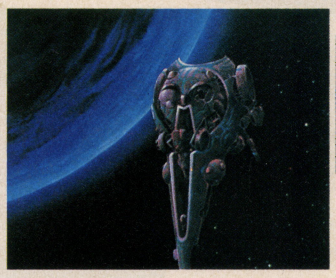
グッドモーニング・アルテア

魔法とメカニックが不思議に融合した世界……。それが、このアルテアの舞台の未来世界だ！

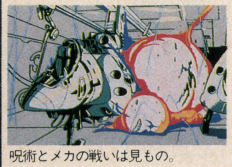
G：この作品の舞台は未来の地球じゃ。人々は、呪文を武器にする〝紋章族〟との戦いに敗れ、その支配下におかれておった。



主人公アルテア。勇敢な戦士。



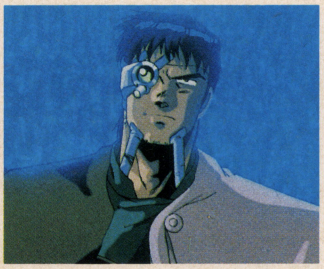
宇宙船テトラスケリオン。全編を通じて登場する。



呪術とメカの戦いは見もの。

H：つまり、メカと魔法が合体した世界の話なわけですね？

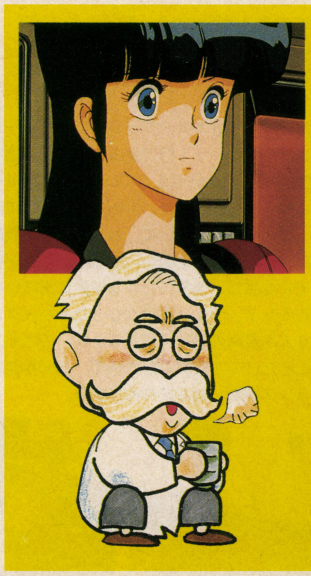
G：よくできたぞ、ヒロシくん！　その世界の中で起こるロボットどうしの戦いがこの作品のメインなのじゃ。監督は、『超時空要塞マクロス』で戦闘シーンを担当していた板野一郎氏じゃ。



ニコライ。紋章族との戦いで、体をサイボーグ化した地球人。紋章族を目のかたきにする……。

●ネットワークより、10月28日発売予定。45分。予定価格1万1800円。

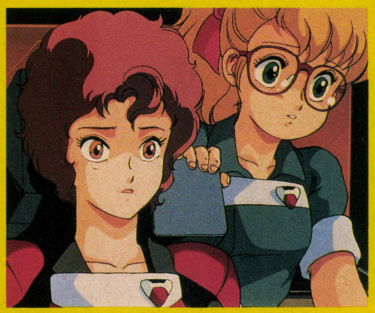
おまけのコーナー



さーて、今回紹介した3本は、ネットワーク社が9、10、11月に連続発売する自信作、〝ロボット3部作〟なのじゃが、ここにもう1本、期待のオリジナルビデオアニメを紹介しておくことにしよう。

作品は、『ガルフォース2——DESTRUCTION』じゃ！　前作は、ビデオも大ヒットしたし、MSXでゲーム化もされたので、みんな知っておるじゃろう。そう、女だけのソルノイドと、不定形生物パラノイドとの戦いを描いた壮大なスペースオペラじゃよ。

ガルフォース2



今回は、前作のキャラ7人のうち、唯一生き残ったルフィーと、新キャラ、スピア、シルディ、アミィの計4人が活躍するのじゃ。内容は、前作で決着のつかなかった両軍の、最終決戦が描かれるのじゃッ!!（発売はSVI。11月1日発売予定。45分。9800円）

さーて、今回はビデオアニメの話題に終始したが、次号はテレビ新番組の大紹介じゃ！　では、来月までサラバじゃ!!

©夢元社／BLACK POINT／エモーション／アトリエ戯雅／AIC／ネットワーク／SVI／ムービック

MOVIE J.D.の 映画にもいろいろある

J.D.である。今月からよそおいが一新してるが、基本姿勢は変化ないので、よろしく。今月は、旧作のリバイバル2本に、新作3本。どれも見のがせないと思う。なんとかして、見てちゃぶだいっ!

試写会で、拍手が巻き起こる、という日本では異例のできごと。
グッドモーニング バビロン

タヴィアーニ兄弟監督
フランス映画社配給
10月9日よりシャンテシネマ1にて公開予定

主演のニコラ、アンドレアと彼らの恋人たち。

◀お父さん。この人すごくすてきである。
▶2人の結婚式は、バビロニアのセット前で。

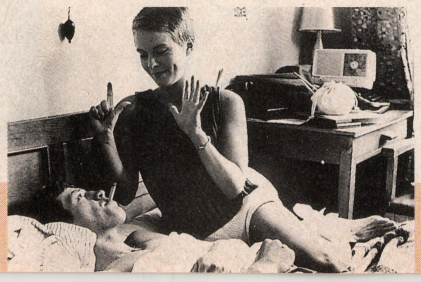
見て、得したーっ!って思える映画ってけっこう多いけど、見ないと損だ、というのはわりと少ない。この映画は、J.D.が絶大なる自信をこめて、見ないと損する映画のなかでも頂点に位する、と断言したい。とにかく見ていて、胸が熱くなってくる、というか、こんなに満ち足りた気持ちになっていいものか、という気になる映画である。1913年ころのイタリア、トスカナ地方。腕のいい末の2人ニコラとアンドレアをふくむ7人兄弟とその父ボナンノ・ボナンニが、最後の仕事「奇跡の聖堂」の修復を終えるところから映画は始まる。借金のため、家業が続けられなくなったのだ。ニコラとアンドレアは、新天地アメリカにわたる。この2人が主人公。つねにイコールで、同じくらい腕のいい職人である2人は、さまざまな苦労の果て、ハリウッドで、当時の大監督D·W·グリフィスに出会う。彼らは、グリフィスの新作『イントレランス』の舞台装置の一つ、巨大な象の立像をつくることになる。グリフィスにとって、ミケランジェロの末裔、イタリア人の力はどうしても必要だったのだ。というわけで、ハリウッドでの順風満帆のスタートを切った2人だが、そこに第1次世界大戦の暗い影が……。芸術を愛し、映画を愛する2人が運命にもてあそばれる。物語の結末は、悲劇的だが、見るものには深い希望といったものが、芽生える。これは映画という芸術、そして人間の生み出す文化、最後には人間そのものに対する賛歌である。監督のタヴィアーニ兄弟は、『カオス・シチリア物語』で有名。イタリア映画。とにかく必見!

ヌーヴェル·ヴァーグの代表作の見参である。
勝手にしやがれ

ジャン·リュック·ゴダール監督
フランス映画社配給　有楽町スバル座にて
9月26日より公開予定(同時上映『気狂いピエロ』)

ベルモンドとセバーグ。パリの町に似合う。

J·L·ゴダールの第1作とか、ヌーヴェル·ヴァーグの切りこみ隊長とか、編集がどうの、といったことは、すべておいておいたとしても、この映画の価値は永久に変わらないと思う。まず、主演のJ·P·ベルモンドとジーン·セバーグがいい。ベルモンドがケチな自動車泥棒、セバーグがパリに留学している美しいアメリカ娘。2人が恋に落ちる。破局。という、たったそれだけの映画なのだが、で白黒で、たった1時間29分の映画なのだが、それでも、この映画はすごい。ストーリーとしては、単なる娯楽映画。でも、1ショット、1シーン、1つのセリフ、表情、音楽、どれをとっても、すごいのひと言に尽きるわけである。のちに、難解な対話編とも呼べる作品を作り出すゴダールだが、これに関してはいえば、30年代、40年代にB級映画を量産した「アメリカのモノグラム·ピクチャーズにささげる」という1行で始まるとおり、徹底してB級映画ふうな作りをしている。ストーリーもそんなふうなんだけど、もちろん、それでは終わっていない。見ていて、わくわくし、見終わると、なんともいえない、すがすがしさが残る。そんな感じ。後年、ろくな映画に出ていないベルモンド、かなり不幸になったセバーグ、この2人を最高の状態で見ることが、できる。そのことだけでも価値のある映画。1960年制作のフランス映画。超おすすめである。



「おれは最低だ」、「最低って何?」

ガガガガガガガッ！「アンタッ、チャブル」思い出しますなー。
アンタッチャブル

ブライアン・デ・パルマ監督
パラマウント映画UIP配給
10月公開予定

1930年代、アメリカは禁酒法という、古今東西を通じて、もっともばかばかしい法律をつくった。シカゴ。アル・カポネは、ヤミ酒を売り、巨額の富を得、シカゴの市長といわれるほどの支配力をもっていた。警察も、その支配下にあるようなもの。そこに、財務省から、特別調査官が送りこまれてくる。その名もエリオット・ネス。これは、実話。まっ、そこから先は、フィクションに近いようなもの。もちろん、ネスは、カポネを脱税罪でしょっぴくのだが。映画、新任早々、ネスが大ポカを演じる。警察内部からの密告があったからだ。ネスは信頼できる仲間3人を集め、公然の秘密ともいえる、郵便局の内部にある酒を摘発する。カポネへの宣戦布告である。あとは、ダダダダダーン！とか、ガガガガガーン！の応酬。監督は、『キャリー』のブライアン・デ・パルマ。エリオット・ネスには、『シルバラード』で2丁拳銃のジェイク役を演じた、ケビン・コスナー。なかなかの好演。

アンタッチャブルの4人。

すっげえ迫力のデ・ニーロ＝カポネ。

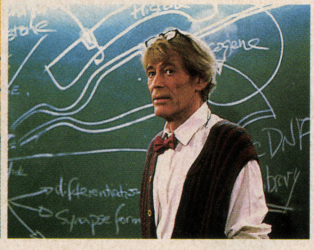
あとは、相棒のジミー・マローンにショーン・コネリー。でも、本当の主役といえそうなのが、アル・カポネ役のロバート・デ・ニーロ。最近、『未来世紀ブラジル』や『エンゼルハート』などで、わき役として、主役を食うパターンが続いているが、ここでもそう。体重をふやし、前頭部の髪の毛をぬいて、カポネ役にいどんだデ・ニーロの気迫は画面にも120%出ていて、これ見るだけでも価値がある。

バイオテクノロジーで、亡き妻を再生!?　それは悪夢か、お笑いか？
クリエイター

アイバン・パサール監督
東宝東和配給
9月中旬より公開予定

人生において、出会える人の数はごくごく限られている。そして、好感をもてる人の数はもっと少ない。そして、なおかつおたがいが過不足なく愛し合える異性は、さらに少ない。人によって、1人出会えれば、幸運というべきものである。その1人に出会っても、それで完結するわけではない。それから、愛を長い年月をかけてはぐくむ、という行為が必要になってくる。この映画の主人公、ハリー・ウォルバー博士は、この「1人」を若くして失ってしまう。死、である。だが、彼は生命科学の研究者、将来のバイオテクノロジーの発達を見こして、彼女の細胞を大事に保存していた。そして、その技術がついに手の届くところに来た。今こそ、長年の夢を現実に移すときである。だが、そのためには、若くして健康な女性の卵子が必要である……。

オトゥールとマリエル・ヘミングウェイ。


身長188cmの超ハンサム男、ピーター・オトゥール。

と、まあこうやって書いてると、暗いマッド・サイエンティストの悪夢のような野望という感じなんだけど、この映画は、それをうまーく、コメディーに仕立てている。とくに主演のピーター・オトゥール。もう55歳になる名優。そう、『アラビアのロレンス』『ラ・マンチャの男』の、オトゥールが、ハリー・ウォルバーを演じていて、要するに暗さはふり払っている。若くて美しい卵子提供者は、E・ヘミングウェイの孫娘、マリエル・ヘミングウェイ。とにかく、楽しめる映画である。

アメリカでも、かなりの成績をあげていて、日本でのヒットも期待できる。もちろん笑えるだけじゃなくて、きちんと、生命や、愛といったことにも話がおよんでいることもお知らせしたい。

グレゴリー・ペックしぶいっ！　アメリカの大きさを象徴する作品。
紳士協定

エリア・カザン監督
20世紀フォックス1947年制作　東宝東和配給
10月9日よりシャンテシネマ2にて公開予定

1947年制作のアメリカ映画。第20回のアカデミー賞受賞作品である。この映画が、これまで日本で公開されたことがなかった、というのが、一つの不思議だが（アカデミー賞受賞作では、これ1本）、見て、なるほどと納得がいった。この映画、テーマが、反ユダヤ主義なのだ。当時の日本ではまず「当たらない」と判断されたのだろう。なるほど「当たり」そうはない映画ではある。フリーライターのグリーンは、N.Y.の出版社から、反ユダヤ主義のルポルタージュを依頼される。彼はこれまで、さまざまな社会問題をあつかってきた売れっ子ライターである。だが、この問題だけは、どうにも手に負えない。あきらめかけていたある日、自分がユダヤ人であるということにする、という方法を思いつく。ユダヤ系でも、顔はそう変わらない人も多いし、名前だけそれふうにすれば、偽装であることもわからない。結果さまざまな迫害や偏見に出会うことになり、主人公の怒りは、典型的な反ユダヤ主義者よりも、暗黙の了解で反ユダヤ主義を容認している社会全体に向けられる。といった、かなり堅いテーマをあつかってる。監督は、『エデンの東』のエリア・カザン。助演に、セレスト・ホーム（彼女の演技いい）。主役は『ローマの休日』のグレゴリー・ペック。たぶん、彼が最もハンサムに映ってる映画だと思う。ファッションも注目ものだし。

ペックと、セレスト・ホーム。

このファッション、見てください。

パソコンだけがゲームじゃない THE GAME MUSEUM

カード特集「ウノ」と仲間たち

予告どおり今月は「カードゲーム特集」である。カードといえば、語らなければならないのは「ウノ」。なんといっても基本が大事。その「ウノ」を中心に、ルールの似た仲間たちを紹介しよう。

ウノ

まずは基本から

数多いカードゲームのなかで、おそらくいちばんなじみ深いのが「ウノ」である。「アメリカで最も有名なカードゲーム」というこのゲーム、アメリカのみならず、日本でもよくお目にかかるもの。ゲーム売り場には、たいてい置いてあるので、見かけた人も多いだろう。「奥野かるた店」

ウノのセット。紫のはヨーロッパタイプ。

の話では、カードゲームのなかで売れ行きはナンバーワン。コンスタントに売れている。遊び方も、これをもとにして、さまざまなゲームが出ているほどスタンダードなもの。カードゲームの基本ともいえるものである。

そこで、今回はこの「ウノ」を中心として、同じような遊び方をするカードゲームをいくつかとりあげてみることにしよう。まずは基本からというわけである。

でもって、最初に紹介するのは、そう、当然のことながら「ウノ」。基本中の基本、カードゲームの王道を行く、といったところである。

「ウノ」とは、スペイン語で1のことをいう。ルールはトランプの「ページワン」をもとにしている。例の「場に出ているカードと同じマーク、もしくは同じ数字のカードを出していき、早く手札をなくしたものが勝ち」というヤツであるけど、えっ、知らない!? しょうがないなぁ。簡単にルールを説明すると、まずプレイヤーにカードを5枚配る（ちなみに「ウノ」は7枚である。ゲームごとに微妙にちがう）。残りは山札として中央に伏せて置いておく。そして、配られたカードを、さっきいったルールに従い、順々に場に出していく。出せるカードがない場合は、山札から1枚引いて、それでも出せなければパスをする（わざとパスしても、もちろんいい）。そうして、手持ちのカードを、早くなくしたものが勝ちとなって1ラウンド終了。なお、カードがあと1枚になったら「ページワン」といわなければならない。と、ざっとこんなものである。

で、「ウノ」も、基本的な遊び方はこれと同じだけど、それはそれ、専用カードであるから、トランプのスペードやハートといったマークのかわりに、赤、青、黄、緑という色がついているし、数字も0から9までである。ついでに、ゲームの進行を、さらにオモシロクさせるカードも用意されている。役カード（字カード）といい、「ウノ」の場合は5種類。そ

数字カード。0から9まで。色は、赤、青、黄、緑の4種類。

役(字)カード。5種類。効果的に使おう。

上がヨーロッパ版で、下がスタンダード版。デザインが多少ちがう。

I・G・I Limited/トミー 1,200円

マッド

マッドのセット。とにかくデザインがオカシイ。

ルールは、ほぼ「ウノ」と同じだけど、たとえば、他人にカードを押しつけたり、手持ちのカード全部を他人と交換できるなど、若干異なる点もある。それよりケッサクなのは、カードの図柄。アメリカのパロディー雑誌「マッド」からとられているんだけど、はっきりいってオカシイ。笑えます。「はしが転んでもオカシイ……」といった年ごろの人には、向かないかもしれない。

◆バーカープラザーズ／ツクダオリジナル　500円

カードの図案は、同名のパロディー雑誌からきている。ちょっとアブナイ気もするけどね……。

れぞれの働きは次のとおり。ちなみにそのカードの名前、働きも、ほかのカードゲームのお手本となっている。

① スキップ　次のプレイヤーの順番を飛ばす。

② リバース　プレイの方向を逆にする。

③ ドロー　次のプレイヤーに、カードを2枚引かせる。ただし、そのプレイヤーがドローカードを持っている場合、それを場に出せば、その次のプレイヤーに、カードを引かせることになる。その場合、引かなければならないカードの枚数は、4枚になる。同様に、続けてドローカードが出されていくと、引かなければならないカードの枚数も、6、8、10……とふえていく。ドロ沼である。

④ ワイルド　カードの色を好きなものに変えられる。場札に関係なく出せる。

⑤ ワイルド・ドロー4　カードの色を変えられ、しかも次のプレイヤーに4枚引かせるという、最強のカード。ただし、場札と同じ色のカードがない場合にしか、基本的には使えない。

さて、これら役カードは、相手をジャマし、自分を有利にするということで、非常に効果的なカードである。そうはいっても、持っていればいいというものでもない。ほかのゲームもそうだけど、「ウノ」は1ラウンド終了ごとに点数をつける。そのさい、手もとに残ったカードの数字を合計してマイナス点とするのだが、役カードは、数字カードに比べて点数が高い。ワイルドカードなどは50点もする。したがって、出さないでそのままでいると、マヌケな結果になりかねない。勝つためにはもちろん、大負けしないためにも、タイミングが大事である。

「ページワン」同様、カードが残り1枚になったら、大きな声で「ウノ」といおう。恥ずかしがらないこと。やはり、大勢でワイワイやったほうがおもしろい。シンプルなだけに、けっこうのれる。これこそ基本である。

タキ

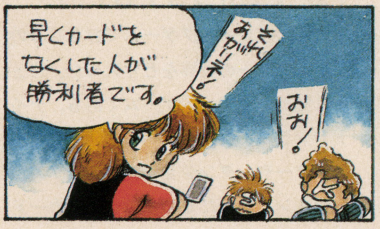
◆Shafir Games
1,000円

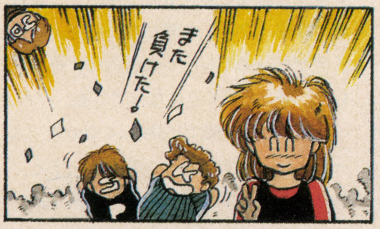
これも「ウノ」とほとんど同じルール。ちがうのは、2枚いっぺんに出せるカードや、同じ色のカードを一度に出せるカード（このカードをTAKIというのである）が追加されたくらいである。カードの図柄も、シンプルそのもの。

なんともめずらしいイスラエル製。説明書は英文のみだけど、そんなにむずかしいものではありません。希少価値あり。がんばってみてください。

タキのセット。幾何学的なデザインは、とてもシンプル。

UNOの遊び方





イラスト／南　辰真

ようこそ ファンタジー

キングスコート

RPGふう(!?)カード

ロールプレイングゲームでおなじみのファンタジーの世界をとり入れた、ちょっと変わったカードゲームである。ナイトやドラゴン、ウィザードといったキャラクターや、ダンジョン、マジック・ポーションといったものまでもが、カードとなって登場する。もちろん、ゲームの進め方は「ウノ」と同じだけれど、カードデザインのアレンジの仕方で、それらしく、凝ったつくりになっている。

カードは、全部で108枚。4つの色（スーツといいます）をもつ数字カードと、スクロールと呼ばれる役カードからなる。スクロールカードは、さらに、スーツをもつスーツ・スクロールカードと、場のカードのスーツに関係なく出せるキングダムカードに分かれるが、これが圧巻。なんと14種類もある。それぞれ、ファンタジーふうの名前がつけられ、それに応じた働きをもっている。

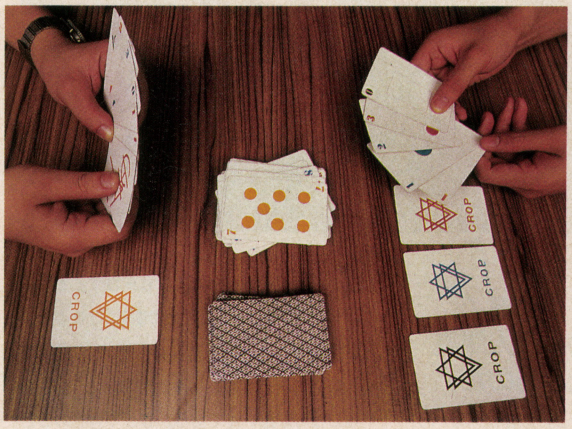
たとえば、「ダンジョン」。このカードを出すと、次のプレイヤーは2回休みで、そのつど1枚ずつカードを引かなければならない。ちょうど「ダンジョン」に閉じこめられたイメージである。「キング」は、ワイルドカードで、好きな色を指定でき、なおかつもう1枚プレイできるという強い決定権をもつ。「ウィザード」カードは、ワイルドカード＋ドロー5枚＋方向指定（スキップ、リバース、そのままのどれか）ができ、なおかつもう1枚プレイできるという強力なカード。また「フェアメイデン（妖女）」は、同じスーツ（もしくはキングダムカード）のほかのカードといっしょでなければ出せない、というカード。女というのは、なかなかワガママなものである。

JANJOHN GAMES 2,800円

おもしろいのは、攻撃、すなわちドローに対する防御カードがあることだろう。「プロテクター」はドローを防ぎ、「ロイヤルディグリー」は、逆にドローを相手に返してしまう。また、あらゆるスクロールカードの役目をする「マジシャン」なんてカードもある。

カードが多いぶんだけ、ルールも複雑だが、各種スクロールカードが飛び交うのは、なかなか壮観。腰を落ち着けて、じっくりプレイしてみよう。

2人のために ファイブ・シー



「それっスナイプ」「えっ!?　えっ……」

週末はキミと2人で

2人専用のカードゲームである。この手のものではめずらしく日本製。

「ファイブ・シー」の名前は、Cの頭文字をもつ5つの役カードからきている。それぞれ、チェイン（同じ色のほかのカードといっしょに出す）、クラッシュ（ドロー2）、チェンジ（ワイルドカード）、チェンジ4（ワイルド＋ドロー4）、クロップ（これは後述）というものである。

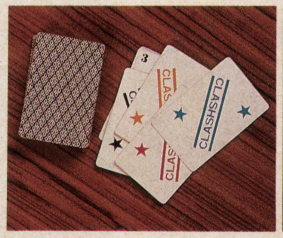
ルールは、基本的にはこれも「ウノ」と同じである。9ラウンドの勝負をおこなって決着をつけるのだが、勝敗は「勝ち点」と呼ばれるものが多いほうが勝ちとなる。これがほかの「ウノ」系のゲームとちがうところ。その「勝ち点」は、

① 最終的な残り点（マイナス点）の差。
② スナイプであがる。
③ クロップカードを場に出しておいてあがる。

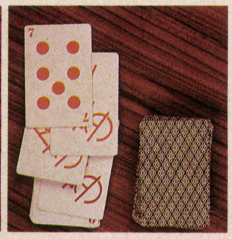
の3つの場合につく。①は、要するにラウンドごとに勝っていけばいいわけで、②と③が「ファイブ・シー」独自のルールである。

スナイプは、持っているカードが3枚以上で、役カードが入ってないとき、そのカードの数字の合計が、場のカードと一致（いっち）したら、その場であがれるというもの。勝ち点は（カードの枚数－2）点である。

役カード。頭にすべてCがつく。



クラッシュの応酬。死を招くもと。



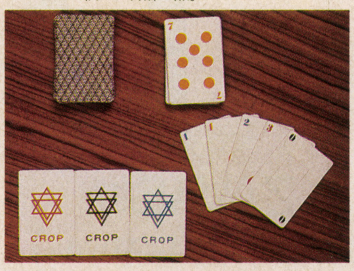
チェイン。うまく使えば、カードをまとめて出せる。

ファイブ・シーのセット。渋めのデザイン。

クロップカードは、自分の前に出しておくと、あがったときに、その枚数が勝ち点になる。2枚出していれば2点。ただし、あがれなかった場合は、1枚20点のマイナスになるから、危険も大きい。不利だと思ったら、場に捨てるのも手である。全部で4枚。そろえると特別に6点になる。

相手は1人。勝ち点制をとっているので、運もあるけど、戦略も重要。アタマを使わなければ、まず勝てない。ただし、スナイプが決まったときの気分は最高！そんなわけで、いけます。オススメ品。

スナイプの例。5枚だから勝ち点は3。さらにクロップ3枚で、合計6点。



価 ファイブ・シーハウス　1,200円

奥野かるた店からのお知らせ

地方に住んでいて、問い合わせや注文をしたくても、電話代がかかってしょうがない人へ。今回は住所をのせておきます。はがきや封書でもだいじょうぶです。よろしくお願いします。

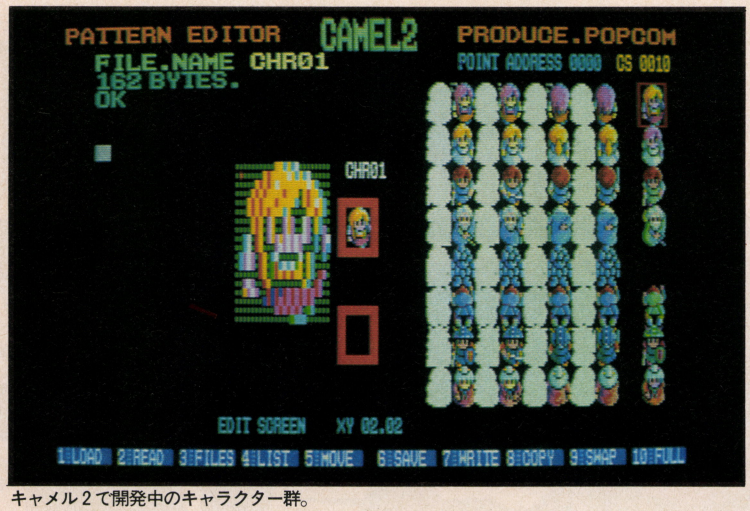
〒101　東京都千代田区神田神保町2-26
奥野かるた店
☎ 03 264 8031

サバッシュレポート

サバッシュに、たくすわが身に夕時雨

ZAVAṢは サバッシュ(sæVʌ)と 発音してください!

一部で、おくれるのではないかとウワサされている『サバッシュ』。打ち合わせで、こんな話が出ると、みんなで「ハハハ……」と笑うのだ。聞く人が聞けば本意はわかるはず。



キャメル2で開発中のキャラクター群。

根性! 気迫! 執念! さまざまな思わくと人間模様をのせ、ひた走るのだ!

J.D.である。『サバッシュ』である。『サバッシュ』なのである。いやー、『サバッシュ』でしたねー、というわけである。ウム、『サバッシュ』、『サバッシュ』。ぼくらの『サバッシュ』、みんなの『サバッシュ』。しつこいか。でも、この気持ちわかってほしい。『ザバッシュ』ではないのである。『サバッシュ』である。つづりがZAVAṢなので、『ザバッシュ』のほうが確かに納得しやすいとは思うのだが、そこをなんとか曲げて、『サバッシュ』と呼んでほしい、と思うわけなんである。このRPG、舞台はカスピ海とか黒海とか、あのあたりを想定してるのだ。で、トルコ語とかペルシャ語ふうな(この2つ、いっしょにしちゃうのも、かなりの根性だとは思うけど)ネーミングで統一しよう、と、こういうふうになってて、戦闘ってことばがSAVAṢというつづりであったんで、これでいこーっ!ということになったんだけど(これはトルコ語ね)、SとSが両側にきてて、なんとなく最初のSは弱いなー、とかいって、Zならなんとなく力強いもの感じるし、Sとは親戚みたいなもん(根拠なし!)だから、Zで行こうよ、ってなことになった。これがまちがいのもとだったね。会う人、会う人、みんな「ザバッシュ、どうですか」ってことになる。読者から電話がかかってきても『ザバッシュ』。こっちが、まちがっちゃったなーっていう負い目があるんで、訂正する気にもならない。編集部でも、きちんと『サバッシュ』という人は、少数派なのである。で、この現状をなんとかしたい。ということで、今回の「サバッシュレポート」は、「なんとかZAVAṢを『サバッシュ』と読んでもらおう」というキャンペーンと化したわけである。J.D.としては、『ザバッシュ』と読んだり、いったりする人に文句をいうつもりは、毛頭ない、初めからこっちが悪いんである。しごく当然のことだ、良識ある人にとっては。しかし、しかしなのである。そこを曲げて、製作スタッフに免じて、というか、かわいそうだと思ってもらうことにして、ぬあんとか『サバッシュ』と読んでほしい、と。そういうわけなんである。まっ、製作スタッフでも、たまに『ザバッシュ』とうっかり口走る人もいるようではあるが、まっ、最終的にソフトがいいものになってくれれば、どっちでもいいんだけどね。

さて、と。『サバッシュ』の製作は快調に進んでいるぞっ! まっ、当初の予定は多少狂い加減になっているものの、なんとか今年の年末に出したいっ!という意志は捨てていない。ずいぶん心細い発言とも受けとられかねないが、まっこんなもんである。

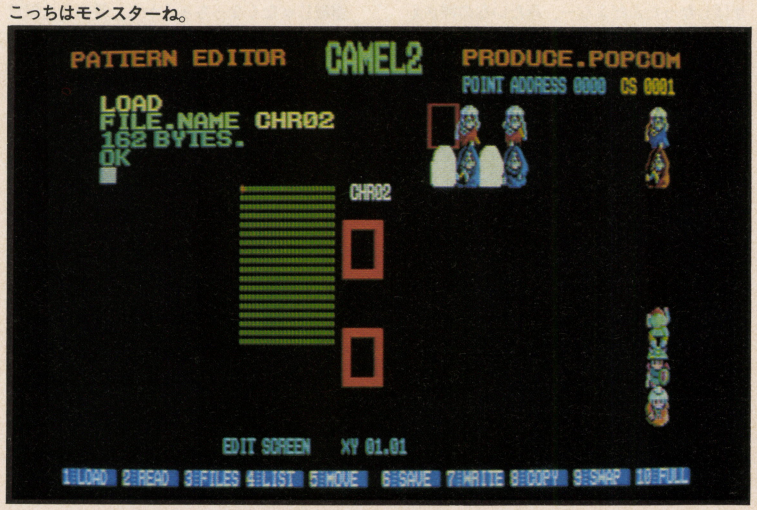
先日、約1カ月ぶりにサバッシュ会議が再開されるはずだった。円丈師匠のほうが、仕事がたてこんできて(もともと、超イソガシ人間なんだけどね)、その間にグラフィック関係とかの基礎を作っておく、と。そういうことなわけであった。しかし、さっきの一文、「サバッシュ会議が再開されるはずであった」のうちに「はずであった」ということばで暗示されているごとく、実際は再開されなかったのだ。まっ、なぜかといったようなことは、このさいどうでもいいことなんだけど、スタッフの一人が「すっかり忘れていた」というわりとありがちなパターンで、残りのメンバーは4時間もの間待ちぼうけを食わされた、と。まっ、そんな程度の話である。軽い、軽い。

ぜーんぜん、気にしてないもんねー。J.D.も円丈師匠も、じつに心が広いから。ほーんとに気にしてないわけ。だから、こんなことをわざわざ記事に書くなんてこともないし、とりあえず、そんなこともあったなーっと。

モンスターのフォーマットというか、大きさは、ほぼ決定。標準サイズが3バイト×24ライン。要するに、24×24ドット。これが標準。で、ものによって、2倍とか3倍とかカレーの辛さの変化じゃないけど、そういうのがある。最高6倍くらいかな。で、そういうのが、マップ上をウヨウヨしてるのかっていうと、そうではない。歩いてると、ぱっと出会うわけ。で、戦闘モードに移るんだけど、この戦闘モードに関してだけは、まだ秘密だ。秘密、秘密、とかいってると、世慣れた読者のなかには「まーだ決まってないんじゃないのー？」とか思う人もいると思うので、このさいはっきりいっておきたい。「そのとおり！」と。あーん、もうこういうことじゃいかんのだよ、とか、つねづね思うのだが、よく投打の歯車がかみ合わない、とかなんとかいうことが野球ではあるけど、現在のところ、それに近いのかな。でも、明るいきざしも見えてきてて、どこが明るいか、というと全員がそろそろ本腰入れないと、やばいぞ、という共通の認識に達したことである。これは大いなる進歩といわざるをえない。

とか、頼りなげな口調になってしまったが『サバッシュ』、内容に関しては絶大な自信をもっている。とにかく、やることがいっぱいある。もちろんいっぱいあればいいってわけじゃないけど。今のところだと、ラストの魔王たおすまでを1本分として、サバッシュには3本分ぐらいのゲームが入る感じ。魔王やっつけても、ゲームは終わらない。もちろん、そこでやめてしまっても自由なんだけど、サバッシュにはほかにもやることがある。まず、アイテムを全部集める。これも、専門の相談所をもうけて、すべてのアイテムの情報がき出せるようになってる。それから、不動産業。これはひたすら、お金をためてがんばりたい人向き。それから、もう1つ。キャラクターが……う、かー、あっ、そう、これはまだいわないことにしとこう。とにかく、魔王以上に強いキャラも用意しとくんで、末長くお楽しみいただきたい、と、そのような形で、楽しみにしていてほしいのである。□

こっちはモンスターね。



超最強
大杉コミカの
同時進行RPGレポート

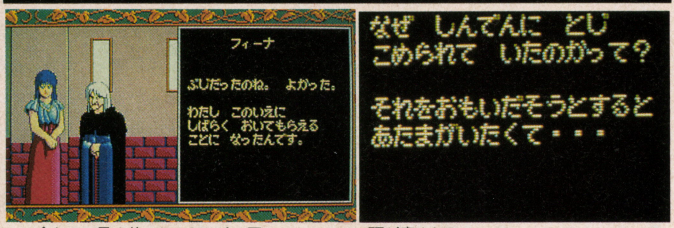
あれよあれよという間に、今年のNo.1ソフトになってしまいそうな『イース』RPGの基本は夢と愛なのだ。

イース

落ちこぼれコミカも、ようやく第2部へ突入！来月には終わるぞ。

➡これもまだやってなかったのね。

⬆フィーナを助けてと。



⬆なんて早く着いたんだっ！ 困ったときには、頭が痛くなるのね。

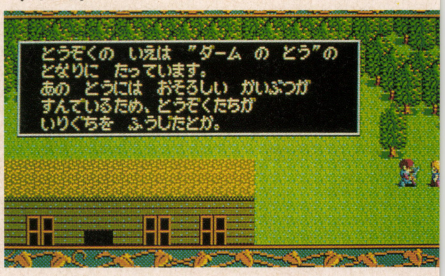
はあーい、コミカだよん。『イース』売れ行き好調みたいっすね。やっぱり、こういうのがほしかったんだよなー、みたいなの押さえてるとこがよかったのかな、とか思ったりしております。これは、やっぱ『イース2』を作るしかないんじゃない、とか思っております。とにかく、1日で解いた、3日で解いたって人がみんな「楽しかったーっ！」っていってるとこが、このゲームの不思議なノリじゃないのかな。ふつう3日ぐらいで解けちゃったっていうと、「金返せーっ！」とかいう人がいたりするもんだけどね。

で、3日で解いた、とかいう人が多いなか、今月で3カ月目で、まだ第2部の初めのほうとかやってるコミカとは、どんな人なんでしょ、と思わないでもないけど、あんまり気にしないもんね。なかには2日前に買って、ちょうど同じとこやってるって人だっているんだい。とかなんとかね。まっ、進みすぎると連載じゃなくなっちゃうから、月のうち何日かしかしないからね。ここで書いてることが、わりとマジに現状だったりして。まっ、あきれないで、読んでちょっ！

先月3番目のデカキャラやっつけたとこで終わったんだけど、おっ、これで第2部に行けるんだー、とか思ってたら、当てがはずれて、町に行っても、村に行っても進展がない。困った。銀のハーモニカは、わたしたのに。

で、もう一度、神殿に行ってみた。もしかして、まわりそこねてるとこがあるのかも。もちろん廃坑だって、その可能性なくはないけど。で、やっぱりあった。フィーナという女の子が、神殿の第2層に閉じこめられていたのね。これ見のがしてたの、はっきりいってはずかしい。キャッ！ これで、なんとかなるのかな、とか思ってたら、そうでもない。じつは、ジェバの家で、これまでに手に入れたイースの本を読んでもらう、っていうのは情報として知ってたんだけど、どうやったら読んでもらえるわけー、とか思ってたんだ。でもなんか行ってるうちに、やっとこさ読んで

⬇なーる。



■日本ファルコム PC-8801mkIISRシリーズ、X1シリーズ ¥ 7,800円

くれた。あれだけ分厚そうな本1冊にあれだけしか書いてないのかー、とかは考えずに、おばあさんに指定されたとこ行くと、やっとBディスクを入れてくれだって。やっぱ、ここまで長かったなー、と。

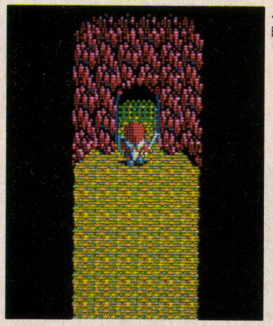
ハダルの章。クレリアという金属を生み出したイースが栄えたこと、それから、サルモンの神殿のこと。

トバの章は、イースが2人の女神と、4人の神官によって治められていたこと。

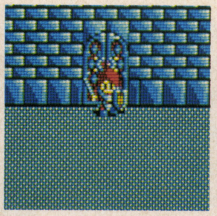
で、タビーの章は、このわざわいの源が、そのクレリアという金属にあったらしい、ということ。ざっと、こんなもん。なるほどクレリアか。でも、やっぱり、最後は、魔王みたいのがいるわけでしょ。ネ？　あのラストのキャラって、円丈さんがやっつけらんないっ！とかいってるけど、あれはみんなも知ってると思うけど、たぶん武器とかがちがうんだよね。

第2部、やっとこさっ！って感じでスタート。ここは、WINGが使えないんだと。確かに、これでいっきにディスクAにもどるわけにもいかないだろうからね。で、入ってくと、神殿の中ふうな、ダンジョン。その名もダームの塔。同じような柱ばっかのとこをぐるぐるさせられた。でも、これって、次の入り口次の入り口で、やってると進展あるから許そう。ここだけは、でもマップ書かないとしんどいみたい。で、突然、牢屋に閉じこめられた。中におじさんがいたんで、話をきいてみると、おじいさんを見かけたとかいってる。で、話きいちゃったら、することなくなった。マスクオブアイ使ってもだめ。と、バリバリってカベが破れてドギっておっさんが助けに来てくれた。ラーバというおじいさんにわたすようにって、偶像をくれた。あっ、そう、ってなもんで、出てった。この牢屋、迷ってるうちに、もう一度、入ってた。そうすると、また閉じこめられ、またドギさんに助けられて、おこられちゃった。このへんって、けっこうふつうのザコキャラも強くて、こっちはもう敵殺してもしょうがないから、無視してダンジョン歩きまわったりしたいんだけど、わりといい加減にぶつかったりすると、大ケガ負

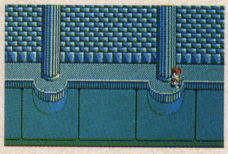
←ここでウィングとられて……。



←暗い。



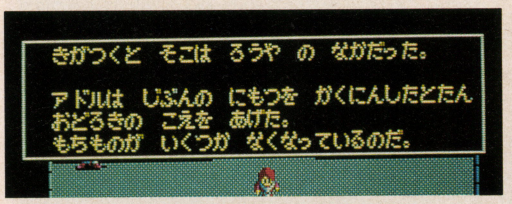
↓わっ！



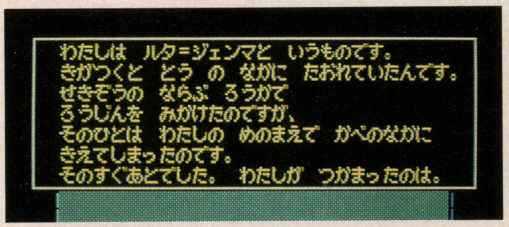
↓いつまで行っても、この風景。

ここはどこだっ！

一時はどうなることかと思ったですよ



⬆がちょーん！　がびーん！　はにほろひれはれ。



⬆だからどうなの。

⬆ラッキー。

⬇こ、これは……。

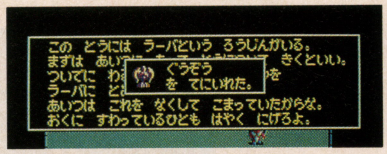
ったりして、まっ、大変ではある。

で、じいさんに、偶像をわたすと、かわりに、ブルーネックレスをもらった。これはさっき、手に入れたEVIL・RINGを使うときに必要だとか。

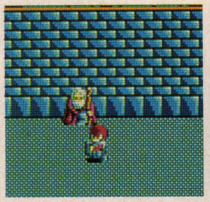
また、マスクオブが必要になってきたみたい。うーむ、やっぱりあそこだったかー。なかなかに、てこずらせる、というか、このへんのじらし方がうまいなあ、と。で、お待ちかねー、って感じのカマキリちゃん、デカキャラっすねー。これのグラフィックって、わりとゲームに熱中してたりすると気にしないっていうか、見すごしちゃうかもしれないけど、よく作ってるなー、と思う。で、なおかつ初めに、苦戦してても、だんだんパターンつかんでいけば、楽にやっつけられるみたいな作り方もね。で、ギュワーン！という叫び声を残して、カマキリちゃんが死んで、イースの本4冊目と、ハンマー。やったぜい。

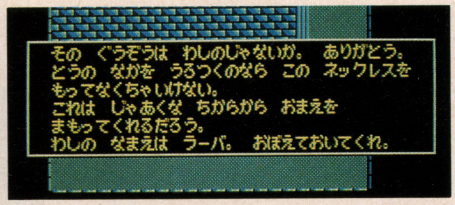
牢屋に入れられたときにとられた、シルバー関係は、どうなったかというと、ソードはなんとか元にもどって、シールドとアーマーが残ってたんだけど、とりあえずシールド発見。でも死んだ。あの茶色のきたならしいやつに囲まれてね。アイテム一覧を見ると、タイマーリング。これ使ったことなかったなー。と思って、これつけてとりに入ったら、まんまと逃げられた。うれしーじゃないか。

さーて、と。これからどうしよう。ロッドが必要とかなんとかいわれても、どこにあるのかわかんないし、うろうろしてたら、また牢屋への道。まっ、また捕まっても、あのデ・ニーロおじさん（『未来世紀ブラジル』に出



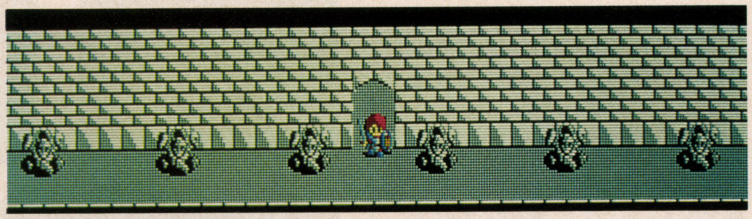
⬆またまたラッキー！

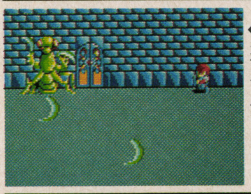




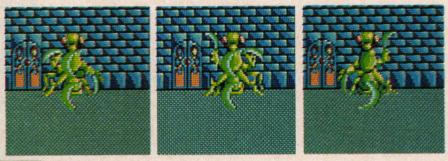
⬆何やってんの、おじさん？

➡ややっ！





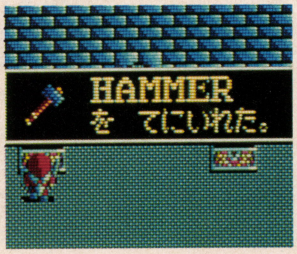
⬅カマキリマン！



⬆くきくきっ！

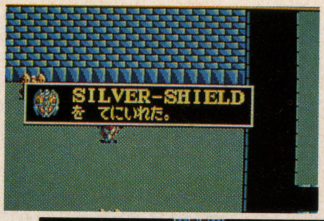
⬆やた。

➡何に使うの？

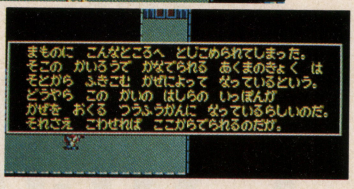


てきた配管工の人ね）のドギに助けてもらえるから、とか思って、入ってった。ぷわん、ぷわんって光るから、あーあ、また怒られちゃうのか、とか思ってると、なかなか、その光が止まんない。ようすがおかしいなー、とか思ってると、光るのが終わって、だいじょうぶ、つかまんなかった。やったぜ、ホイ！　右のほうに行くと、なんだなんだって感じで、HPが減ってく。あわてて引き返して、満タンにしてから、再チャレンジ、もちろん、セーブしてからね。絶対、この先に何かあるはずってね。強行突破で、奥の部屋にたどり着くと、またおじいさん。なるほど、それで、ハンマーなんだ。よし、待っとってねー。というわけで、手当たりしだいで、柱たたくつもりだったんだけど、わりとあっけなく、見つかった。ラッキーというべきか。も、HPとか減ることなくなった。

で、なんやかややってると、さっきのおじいさん。3階上に、女の子が1人閉じこめられてるって。早くたどり着きたいなー、とか思って進んでると、出たーって感じのデカキャラ。あら、どっこいしょーって感じで勝てるかなー、とか思ってたら、あまかった。うーむ、最高に強いなー、今んところ。コミカ、笑われるかもしれないけど、このデカキャラに2時間かかった。はにほろひれはれー！　最初はなんかアイテムとか足りないのかなーと思ったり。シルバーアーマー持ってないしなー、とか。別のとこ攻めてみようか、とか思ったほど。泣きでしたね、これは。やっと攻略法見つけたんだけど、最後のほうになると決まって、石とともに走るみたいなことして、リードを奪われたりして、もうほんと、野球の試合やってるみたい。九回裏終わる時点でどっちが勝ってるかって感じで。ここだけはクリアしとかないと、来月で終われないしなーとか思って根性出してかんばった。うち帰って鏡見たら、目真っ赤になってた。細かい動き見るために、モニターに顔近づけてやってたかんねー。ほんと死んだ。まっ、RPGだよ人生はっ！ってか？　いいけどねー。やっと弱点を発見して、午前3時。でも、うまくいかなくて、結局午前4時だ。J.D.やベラ子みたいな夜型はこんな時間気にもならないんだろうけどなー。



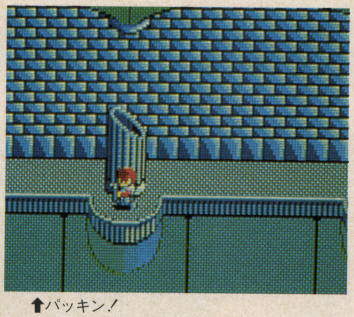
⬅やっとこりもどした。アーマーはどこだっ！



⬅牢屋をぬけると……。

岩石男やっつけたら、ロッドがもらえた。それから、鏡の迷路。ワープだらけ。もう頭ウニ、腕タラコ、目メンタイコ、くちびるシオカラって感じ（スシ屋じゃないっツーに）。あーっ！　もうわかんなーい、とかやってるうちに、イースの本5冊目。なんだか、だいぶ来たんだなーって、感じ。

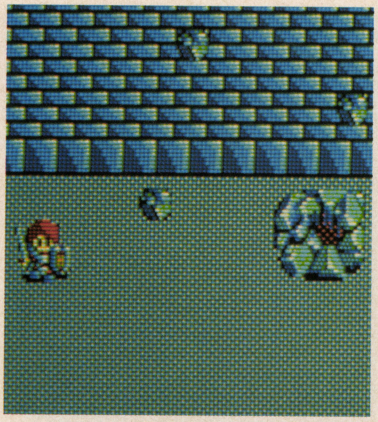
とまあ、連載もあと1回だけど、なんかこう、とり残されてるって感じでさびしいなー。お手紙も少ないし、みんな終わってる人ばっかだし。J.D.なんかザナドゥのときのお便りとかって、全部大事にしまってんだよね。んと、大っきな紙袋がはちきれそうなくらい来てんの。うらやましいなーっ！っていつも思うコミカでありました。ではっ、お手紙の紹介いってみよっ！　まずは、かなり前に来てて、先月紹介できなかった菅野剛徳氏。デカキャラのたおし方を教えてくれた。それから、第1部、第2部とくわしいレポートをくれた、中川昌治氏。「オレの名前はいっちゃダメよ♡」ってペンネームなんだけど、書いちゃったもんね。ありがとう。それから、香山健太郎氏。敵キャラのデータとか、アイデム一覧、マップなんか、封筒がやぶけそうな全15枚。ほんとにありがとう。こんなに書くのは苦労だったと思う。それと、先月紹介したんだけど、巨人竜って書いちゃって、メンゴの臥竜&鳳雛氏。10月号では終わってないの。ワリイ！　それから、本当にそんなにいー名前ですかー？のあどる牧氏。なんだかポール牧みたいね。なんとかのなんとかっていうゲームは全然おもしろくないっ！　それから、ラストのデカキャラには「いっしょに動け！」というアドバイスは、福成康洋氏。ありがとう。それから、ラストは、クレリアとは銀のことをさしているという保木大典氏。どうも、みんな、ほんとにありがとう。ではね、来月の完結編まで、しばしのサラバじゃ。⊠

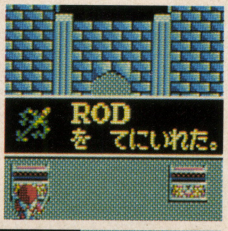


⬆パッキン！

⬆なーる。

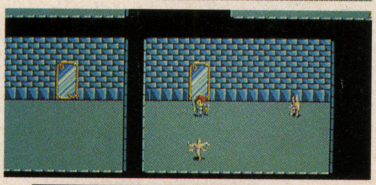
⬇この岩石男、きらいだーっ！

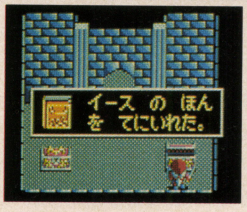




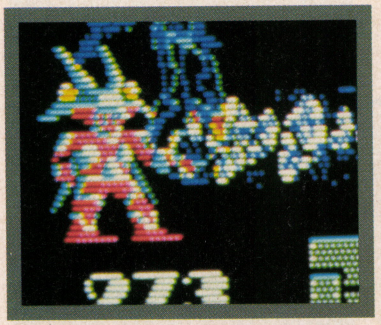
⬅ふふふっ！

⬇ひえーっ！



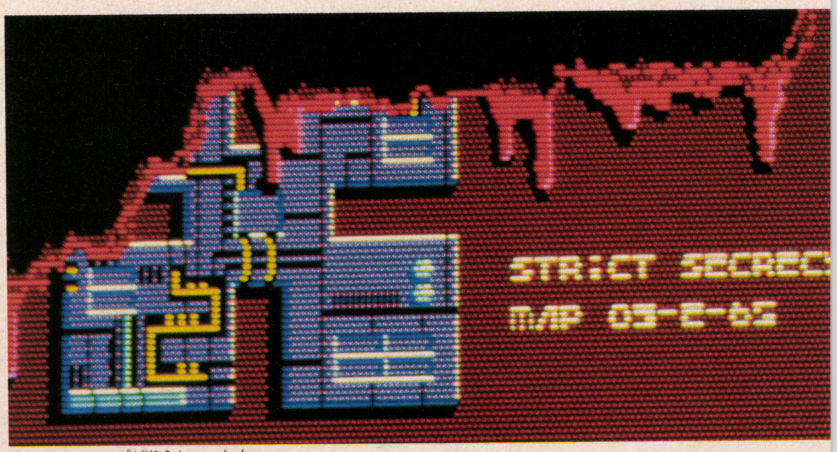


⬅来月に続く、なのであった。



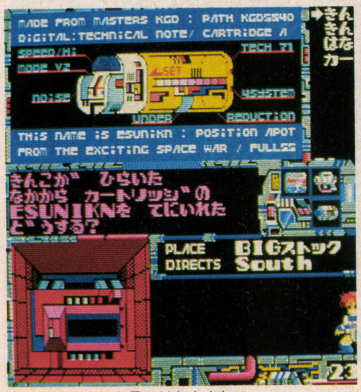
ようやく出そろった
サイキック・ソルジャーの面々。
でも帝国打倒への道は
まだまだ先へ続いているのだっ！

PSYCHIC WAR



⬆あ〜ん、マップが燃えちゃったよ。

ぼくだってこれやりたかったんだも〜〜ん!!



⬆カートリッジを見つけたもんね。

フォステックスの夜明けじゃあっ！

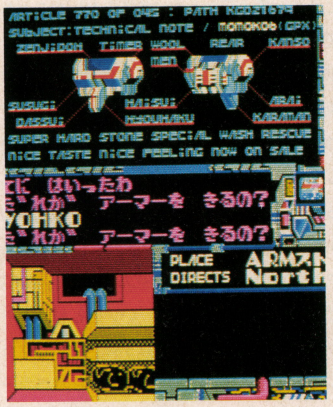
MYAHKUNである。今月はJ.D.休み。まっ、あの人もいそがしいみたいだかんね。と先月のJ.D.のまねをしてみても始まらない。先月はコミカが休んで今度はJ.D.。で、「それじゃMYAHKUNこれ頼むね」ってなことになってしまったわけである。人がやりかけたRPGのあとを継ぐ。最近ありがちなパターンである。あ〜あ、これだから最年少者はつらいよ。

な〜んてね。本当いうと、今月から正式に同時進行でやることになったんだけど、2人ともやたらページをかかえて、とにかくいそがしいもんで「君、かわりにやってみない？」ときかれて、「やるやる、やります。やらせてください」と答えてこうなったのだ。じつは前からこれやりたかったもんだから、いまとっても喜んじゃってるんだよね。ま、J.D.ファン、コミカファンの人たちには申しわけないけど、これから数カ月間このMYAHKUNとおつきあいください……ね♪…と。

ところで、このゲームのオマケについてくるテープの曲がいいね。あんまり組曲って感じじゃないけど、とにかくいい。というわけで、この曲にのって、はりきっていってみるぞっ。

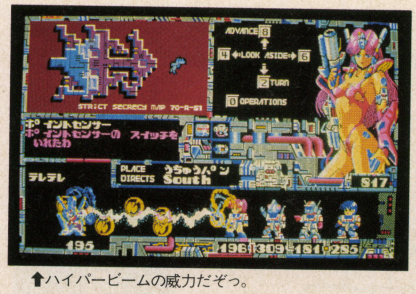
前回J.D.がフォステックスでターボガンみっけ！ってとこまでやったんで、今回はその続きからである。続きっていっても、べつにJ.D.のデータディスクもらってやってるわけじゃなくて、ちゃんとぼくも最初からやったんだぞ。もっともJ.D.にいろいろ教えてもらっちゃったけどね。

で、フォステックスなんだけど、ターボガンがあるのは1F、ポートインはB4。基地は3Fまであるから、全部で7階もあることになる。さすがに広い。まずはマップを3つ手に入れて、それからターボガンのあるBIGストックに行ったんだけど、先月のJ.D.と同じドジやって、いきなりシャッターが降りちゃった。バカだねぇ。シャッターが降りちゃうと金庫をあけることは絶対に不可能になっちゃうのだ。こうなったら、



⬆モモコ6だぞ。洗濯機かっ、これは。

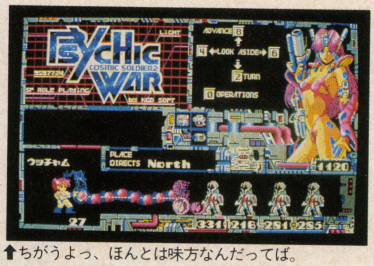
工画堂　PC-8801mkIISR以降　8,800円　PC-9800シリーズ、PC-8801mkII、FM-7シリーズ、X1シリーズ、MSX2も発売予定



⬆ハイパービームの威力だぞっ。

⬆火炎放射で一気にやっつけろ。

⬆デュプラストで変身しとけば、敵も安心して情報をもらす。



⬆ちがうよっ、ほんとは味方なんだってば。

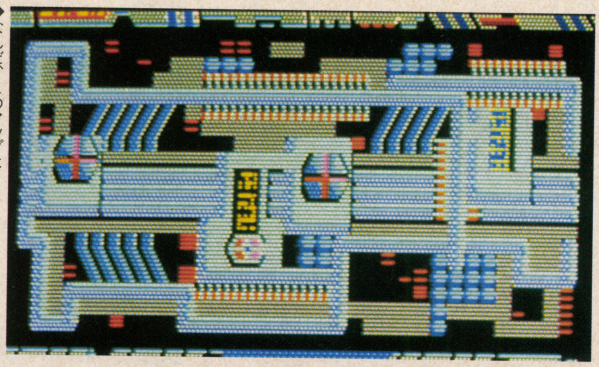
もうリセットを押すしか手がないのかなと思ったけど、どうやらいったん別の星へ行ってもどってくればまた開くみたいだ。とりあえず、ホッとひと息ってとこだ。

でもターボガンって、これだけじゃ使えないんだよね。別にカートリッジが必要なのだ。いったいどこにあるんだろうと探してみたら、B2にあったぞ。でもって、ここでまたシャッター降りちゃった。困ったもんである。あ〜時間がもったいない。またもどるのもめんどうなんで、わざと全滅してセーブしたとこからやり直した。セーブにはこういう使い方もあるのだ。今度は無事カートリッジを手に入れてターボガンにセットした。これでターボガンは火炎放射器になるのだ。タトゥールメンめ、覚悟しろよ。

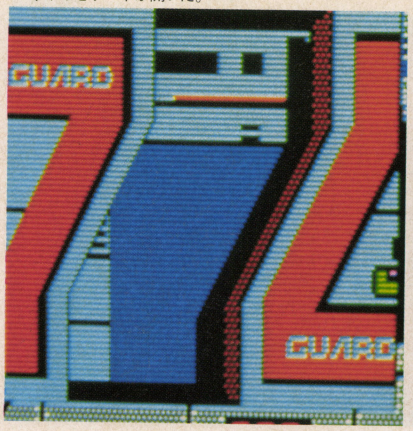
と、まあ、気持ちははやるんだけど、あわてちゃいけない。フォステックスにはまだ2Fと3Fが残ってる。どっちも1Fよりはだいぶ狭いからすぐまわれた。で、3Fではアーマーのモモコ6が、2Fにはアンドロイドのパーツ、コーラックがあったぞ。同じ場所で情報も引き出せるんだけど、暗号だから意味がわからないのだ。こりゃ一度ラムサにもどってコーラックをセットしてもらわなくちゃね。

あと、フォステックスで忘れちゃいけないのが、新しい仲間を見つけることだ。ここにいるのはドゴロフスとディクトだ。ドゴロフスはビームを強めるハイパーの能力があるし、体力も強いから戦力として重要だ。イデオンみたいなディクトはプレトメモリー、プレトリフトが使える（ただし、ときどき能力のないハズレ者もいるみたいだから、パーティーに入れたらまずそいつの能力を確認しといたほうがいい）。プレトメモリーでラムサのバイオルームの前あたりを記憶しておけば、帰ってくるのがとても楽になる。これにオーバーハイムのウッチャムを加えれば、今のところの最強メンバーだね。

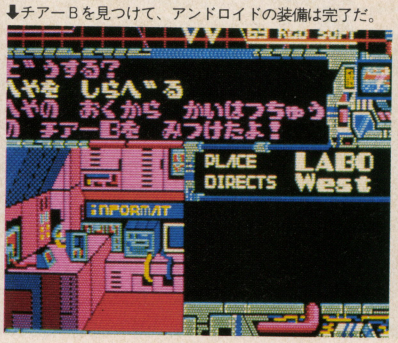
➡なんだ、このマップは？



⬇やっとゲートが開いた。

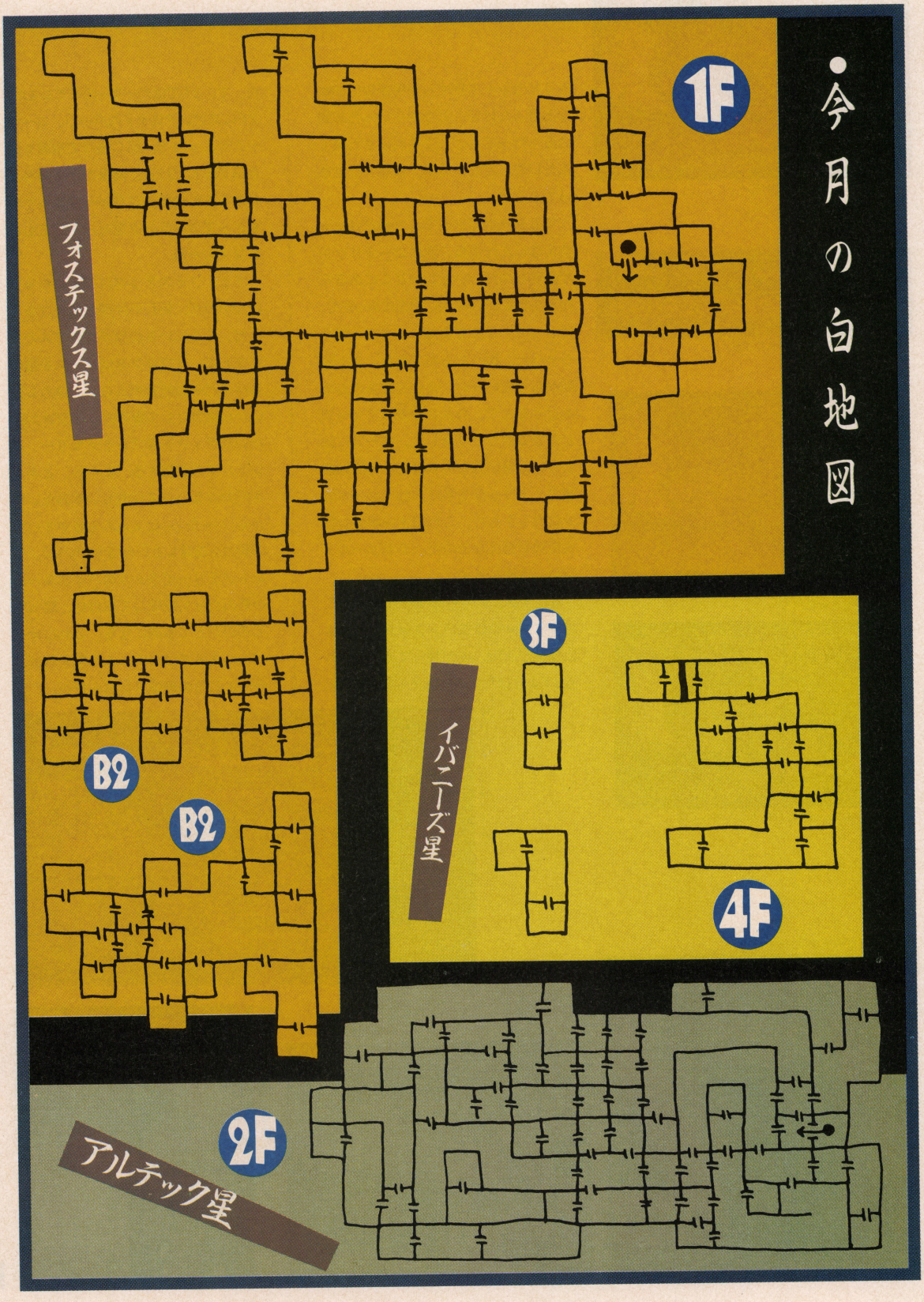


⬇チアーBを見つけて、アンドロイドの装備は完了だ。



➡だれかつかまってるみたいだ。

⬅ややっ、これはぴょん太くん！


●今月の白地図
フォステックス星
1F
B2
B2
イバニーズ星
3F
4F
2F
アルテック星

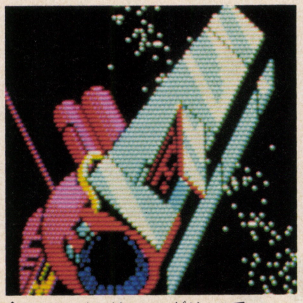
再び イバニーズへ

で、オーバーハイムに行ってバイオビーストと対決である。といっても、ターボガンを使ったら、一瞬で決着がついてしまった。ターボガンは強いっ！そして、その奥でパスワードを見つけたぞ。こうなったらあと行くところはただ1つ、イバニーズだもんね。

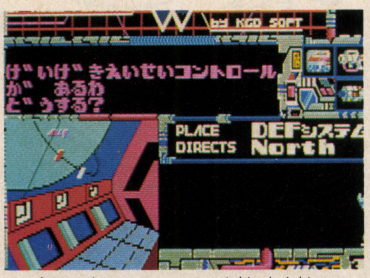
パスワードでゲートをあけて、やって来ました最上階、じゃなかった6Fだ。ここには秘密がいっぱいなのだ。マップもあればチアーBもある。チアーBがあると、いまいる場所のマップをアンドロイドが選んでくれるんだから便利だよね。それとここにはエンパスのサイキック、ホアイウッドが捕まってるのだ。エンパスは体力回復の能力。これとサクションがあれば、ヨントリーがいらなくなっちゃうぞ。ぼくが助けたホアイウッドはハイパーの能力ももってたから、ドゴロフスにバイオキープに入ってもらって、かわりにパーティーに入れた。あんまり強そうに見えないけど、ドゴロフスなみの体力をもってる。人は見かけによらないもんだ。こうなってくると、体力でおとるぶん、主人公が見おとりしちゃうよなぁ。

ところで、サクションの使い方って、みんなわかってるかな？　マニュアルには書いてないもんね。いちおういっとくと、ただ敵のビームをあびればいいだけなのだ。そうするとどんどんビームのエネルギーを吸収して、こっちのサイキック・エネルギーがふえるってわけだ。でも先頭の人の体力は攻撃を受けてどんどん減ってくから、死ぬ前に攻撃に転じないとだめだぞ。

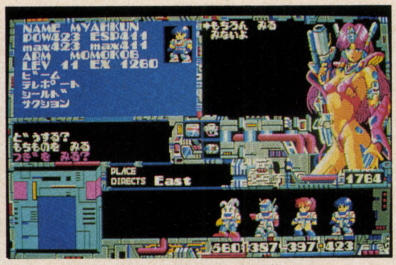
でもってこの基地の秘密のきわめつけが迎撃衛星コントロールルームだ。ほら、アルテック星って行き先メニューにあるくせに、迎撃衛星がジャマして行けなかったじゃん。それをコントロールしてたのがここだったんだ。だから、こいつをこわせばアルテックへの航路が開けるのだ。ふっふっふ、次の目標はアルテックだぜ。



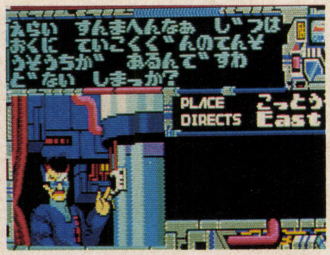
⬆アルテックにはこいつがジャマで行けなかったけど……



⬆ここがコントロール ルームだったんだ。

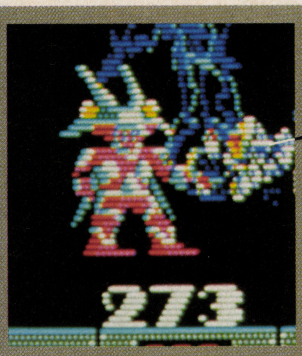


⬆見て、だいぶ強くなったでしょ。

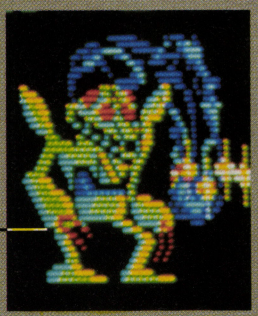


➡こっとう屋にマップPYをあげたら、転送装置を見せてくれた。

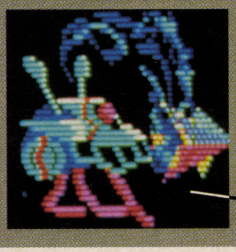
イバニーズ上部のモンスター



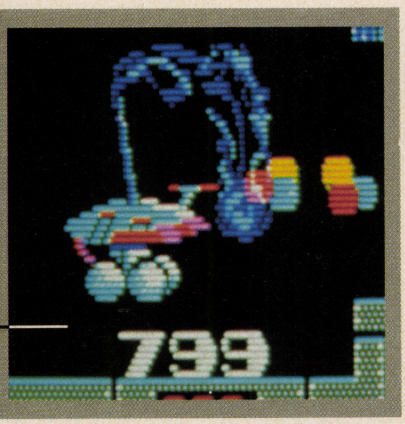
スライン



テスモアーダ



MOT-38



アンダーMT

デジタル・デビル物語（ストーリー）女神転生

日本テレネット

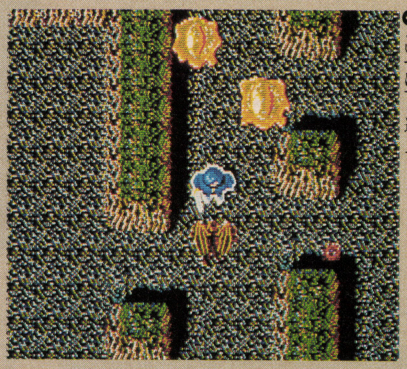
ロキ、そしてセト 魔神（まじん）どもを けちらせ中島！

先月の約束（やくそく）とおり再び見参！のMYAHKUNである。今月はついに最後まで行っちゃったもんね♡っっっっ。その気になれば、ざっとこんなもんでいっ。というわけで、2度目にして最後のレポート、行ってみっかーっ！

ビデオも見たけど…

いやぁ、気に入ったゲームを自力だけで最後まで解くってのは気持ちいいもんだね。最近は仕事としてゲームをやる関係上、最後まで行けないテスト版だとか、締め切りに追われてついついソフトハウスにヒントをきいちゃったりってことが多くて、時間のかかるゲームを自力で解いたってのも、なんか久しぶりって気がする。最近アクションRPGタイプのゲームをやってなかったせいもあるけどね（アドベンチャーなんかだと、たいていあまり時間かかんないんだよね、得意だから）。

で、先月に比べてだいぶ時間にも余裕があったんで、ついでにビデオのほうも見てみた。編集部にテープを持ちこんでS氏といっしょに見たんだけど、見終わって2人の口から同時に出たことばは、「今のはいったい何だったんだろう？」だったんだよね。それくらい？？？のできだったのだ。ぼくなんかストーリーを知ってたからまだいいけど、なんの予備知識もなしに見たS氏なんて全然わけがわかんなかっただろうと思う。結局脚本が悪いんだろう。話が全然見えないんだもん。

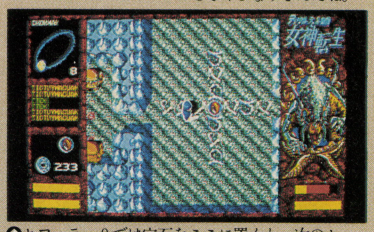


●こいつはすぐ追ってくる。

印象に残ったのはやたらと人がつぶされてビュッと血が噴き出すのが気持ち悪かったのと、中島役の水島裕がほとんどゴットマーズのノリで絶叫してたことかな。もっとも叫んで出てきたのはさすがにガイヤーじゃなくてケルベロスだったけど。どっちにしろ、人にすすめられるようなできじゃないね。

一方、ゲームのほうはというと、最後までやってみて、やっぱりぼくはこのゲーム、好きである。アクション系はダメって人もいるから、だれにでもすすめる気はないけど、少なくともビデオ見てるよりはゲームやってるほうが絶対におもしろいってことだけは保証しよう。あえて難をいえば、あとのほうが若干単調になりがちなことがあるけど、十分許容範囲内だと思う。

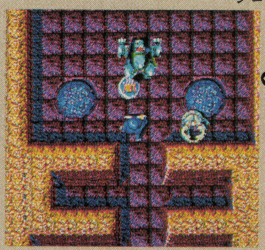
●目玉の大きいアイム。どことなくひょうきんだね。



●セフィラー9では宝石をここに置くと、次のセフィラーの入り口が開く。

●うりうり。

●この3重の門の奥にヨモツシコメがいる。



●彼女（このいい方抵抗あるな）にはオポポナクスを見せるとおとなしくなる。でも殺しちゃだめだぞ。

PC-8801mkIISRシリーズ、98シリーズ、X1シリーズ、FM77AV ¥7,800円 MSX メガロム 6,800円

サタンをたおさにゃ始まらない

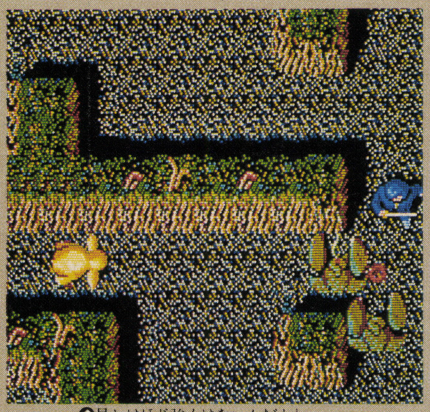
でもって先月の続きである。先月はケルベロスを助け、セフィラー5に入ったくらいまでしか進んでなかったから、全体から見れば、まだスタートしたてってとこだった。それに中島のパワーが少ないからわりとあっさり死んでしまう。まずは賢者の石を手に入れてパワーアップしなくちゃと思ってあちこち探しまわったんだけど、どこにもありゃしない。こりゃ正攻法でいくしかないってんで、とにかくセフィラー2までもどった。このセフィラーのサタン、クラードニカをたおすためだ。

サタンってのは各セフィラーに1ぴきずついるいわゆるボス敵ってヤツのことだ（サタンがいないフロアもあったみたいだけど）。そしてたいていはカギのかかった部屋の中にいる。サタンはべつにほかの敵より大きいわけじゃないけど、とにかく強い。まともに戦ったんじゃミジメに殺されるだけなのだ。でも逃げていたんじゃ先へは進めないってんで、何度も殺されながらも挑戦を続け、ついに勝ち方を見つけたのだっ！　わかってしまえばなんてことはないんだけど、サイフを使うのだ。

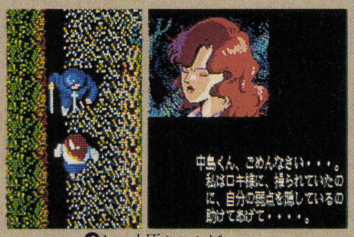
サタンはこっちを見つけるとたいてい追ってくるから、まず狭い通路にさそいこむ。そしてふり向きざまにサイフを〝使う〟と、サイフがポンっと置かれるんだ。そうするとサタンはもうサイフのこっち側には来れないから、すき間からしつこく攻撃してやればそのうち勝てるってわけだ。相手がいくら強くたって、接触しなければこっちはダメージを受けないんだから楽勝だよね。

こうしてクラードニカをたおすと、おおっ、賢者の石があるじゃないか。こういうことだったのか、いくら探してもないわけだ。とにかくこれで中島のパワーも100%アップだ。この調子でどんどん行こう。

こうしてわかったことは、善の次元ではサタンをたおすと賢者の石か宝石が手に入るってこと（宝石の使い方は写真を見てね）。このとき使うのはべつにサイフじゃなくてもいいみたいで、ベルやランプなど、要するに道をふさぐものなら何でもいいのだ。それと攻撃には威力のある勾玉を使ったほうがいい。クラードニカはともかく、あとのサタンには剣では弱すぎるみたいなのだ。



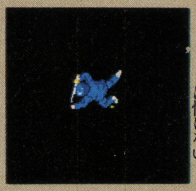
◆見かけほど強くはないんだよね。



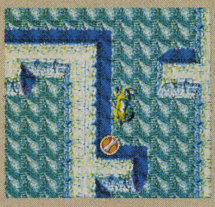
◆お、小原センセだ。

◆弓子からのメッセージがある。

◆弓子人形のところに行くと……

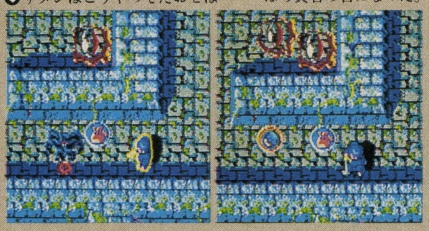


◆おお中島よ。死んでしまうとは情けない。



◆骨はケルベロスの好物。

◆サタンはこうやってたおせば…… ほら賢者の石になった。



◆イザナミもやっと美しくなった。

◆ダート界を走れ！　ケルベロス。

弓子やーい！

ここでいきなりワープして、悪の次元へと話は飛ぶ。悪の次元へ行くにはセフィラー11・ダート界を通るんだけど、それにはケルベロスの力が必要だ。ダート界ではフロアからフロアへの移動でもケルベロスに変身していないと通れないのだ。じゃあもし変身が途中で解けちゃったらどうしたらいいか？

また変身できるようになるまで待ってるのもいいけど、そんなときはクロノス（砂時計だよ）を使うのだ。これは使うと月が満月になって、すぐにまた変身できるようになるというスグレモノだ。クロノスは悪の次元にしかないけど、善の次元でもニイハオが売ってたよね。

悪の次元は前にもまして気味の悪い敵が多いし、けっこう強いヤツもいる。ま、とにかく攻撃は先手必勝だね。それと面と向かって戦うとけっこうダメージを受けるから、カベの陰に隠れながら攻撃するのがコツだ。もっともこれぐらいはちょっとやってみればわかることだけどね。

最初にいったセフィラー5のサタンはなんと小原先生だった。ああなんてこったい。こんなことになったのもすべて中島、おまえが悪いんだぞ、おまえが。ちっとは反省せんかっ！　とにかくまちがっても彼女を殺そうなんて思っちゃだめだ。で、とりあえずは先に進んでおこうと思ったら、うっ、進めん！　体がカベに押しつけられるぅ、全然キーが操作ができんぞっ。最初はこれバグかと思ってとりあえずリセット押しちゃったんだよね。けど、じつはこれ、小原センセの魔力だったのだ。これからのがれるには足もとを守るというアレを使おう。

なんとか小原センセの魔力からのがれて、ほかのセフィラーへ行った。あとはとにかくサタンをたおしまくることだ。もう要領がわかってるから、むずかしいことはなにもない。相手がロキだって同じことだ。ずうたいがでかくて攻撃もしてくるけど、おそれることはない。気をつけなきゃいけないのはカギの数だね。けっこう使うから、まあ10個ぐらいはストックしておきたいところだ。

こうしてサタンたちをたおして手に入れたのが、ホルスのカギ、銀のタリスマン、エノキアン・タブレット、硫化水銀だ（もち賢者の石や宝石もあったけどね）。でも結局これらは何のためにあったのかはわからなかった。どれも持ってなくちゃならないものなんだろうけどね。だれか知ってたら教えてくれ～（あ、硫化水銀は小原センセに見せればいいのだ）。ま、知らなくても解けたからいいけどね。

そしていよいよ悪の次元のセフィラー10・ケテルで悪神セトと対決だ。こいつはフロア8にいるけど、ここはダート界と直接つながってるから楽に来れるのだ。まずジャマなザコをやっつけて、と。ついでに門の中のザコもレモラの手裏剣でカベごしにやっつけておこう。最後に門をあけてセトと一騎討ちだ。ま、ほかのサタンよりはだいぶしぶとかったけど、楽勝楽勝。

セトのいた部屋からワープすると、い、いた。弓子だ。変わり果てた姿になっちゃって。かわいそうに。すぐにもとにもどしてあげるからね。といっても中島にそんなことができるわけはない。まだゲームは終わりじゃないのだ。

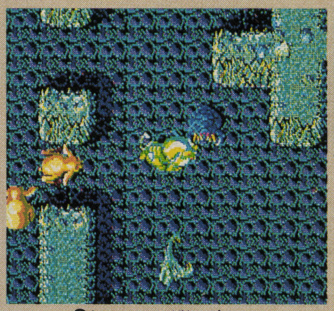
イザナミの神殿まで、クリスタルとなった弓子を連れていかなくちゃ。

しかし、弓子はイザナミの転生なんだろう？　なのになんで弓子とイザナミが別々に存在してるんだろう。なんかよくわかんないな。

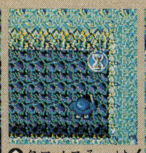
なにはともあれ、善の次元のセフィラー10、ヨモツシコメ（黄泉醜女と書くんだよ）の守るイザナミの神殿にたどり着けばメデタシメデタシである。弓子は無事復活して中島はほっと息をついたのでありました。〈Fin〉

＊　＊　＊　＊

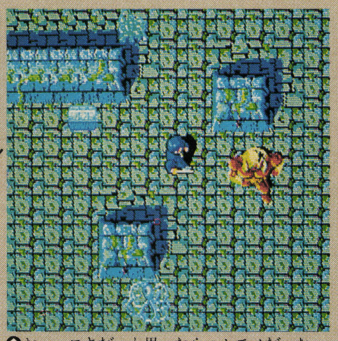
P.S.　しかしなぁ、いくらロキやセトをたおして弓子をとりもどしたからって、殺された人たちは浮かばれんぜ。中島よう、おまえいったいこの責任、どうとるつもりなんだ？⊠



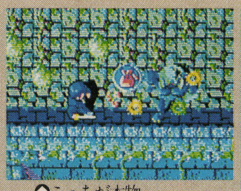
ケルベロスは強い！



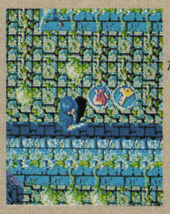
クロノスみっけ！



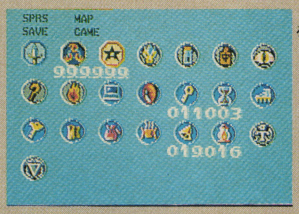
おっ、ロキだ。と思ったらニセモノだった。



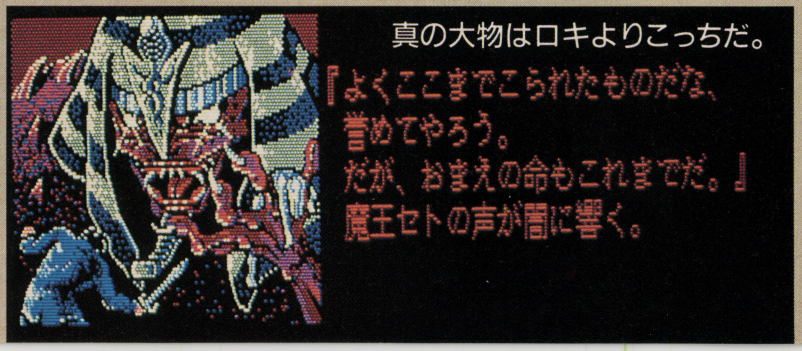
こっちが本物。



ホルスのカギになっちゃった。

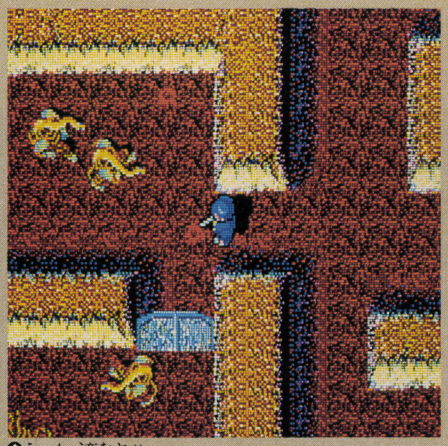


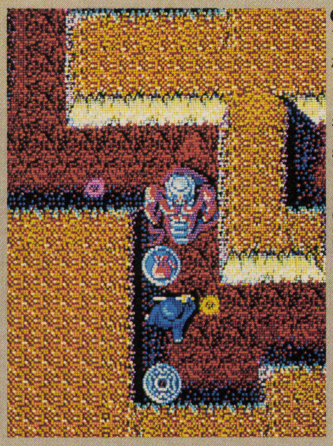
見よ、このアイテムの数を。



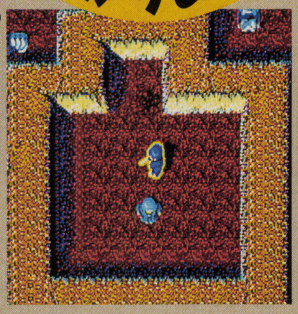
MYAHKUNの

ないがりレポート



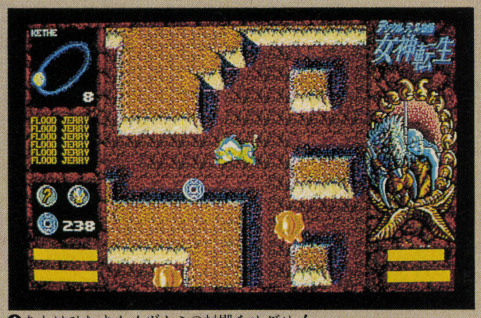


セトだって、おそれることはない。

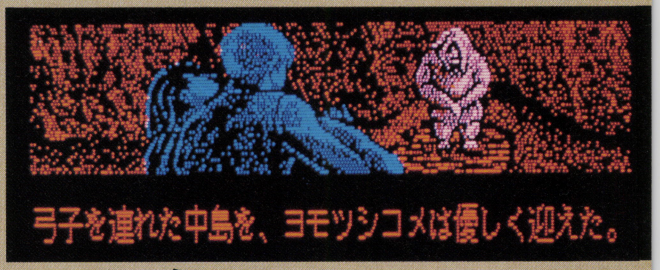


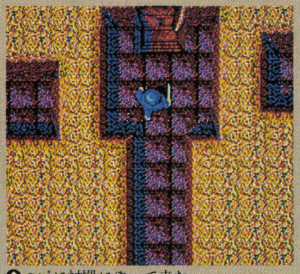
やっと弓子に会えた！

う～ん、変なヤツ。



あとはひたすらイザナミの神殿をめざせ！

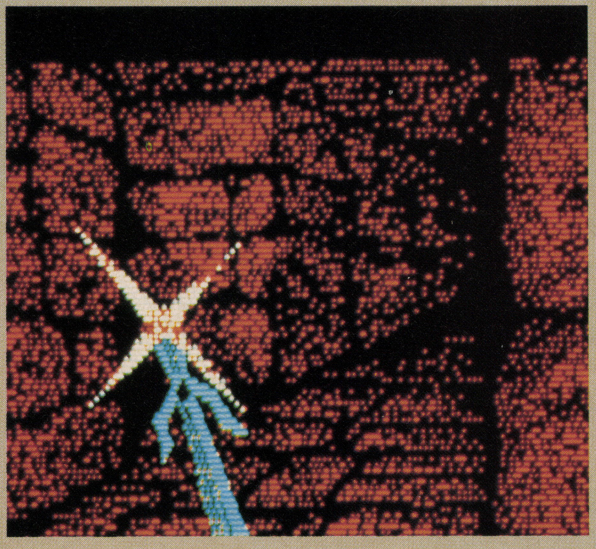




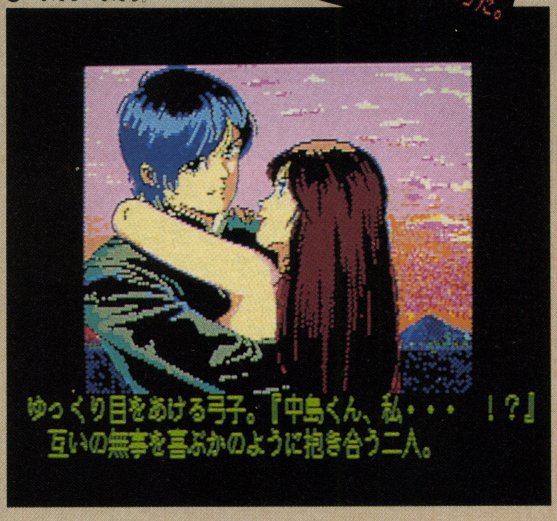
イザナミの声が響く。

ついに神殿にやって来た。

クリスタルと化した弓子も……



めでたしめでたし。



ミッション遂行型
アクションロールプレイ。

獣神ローガス

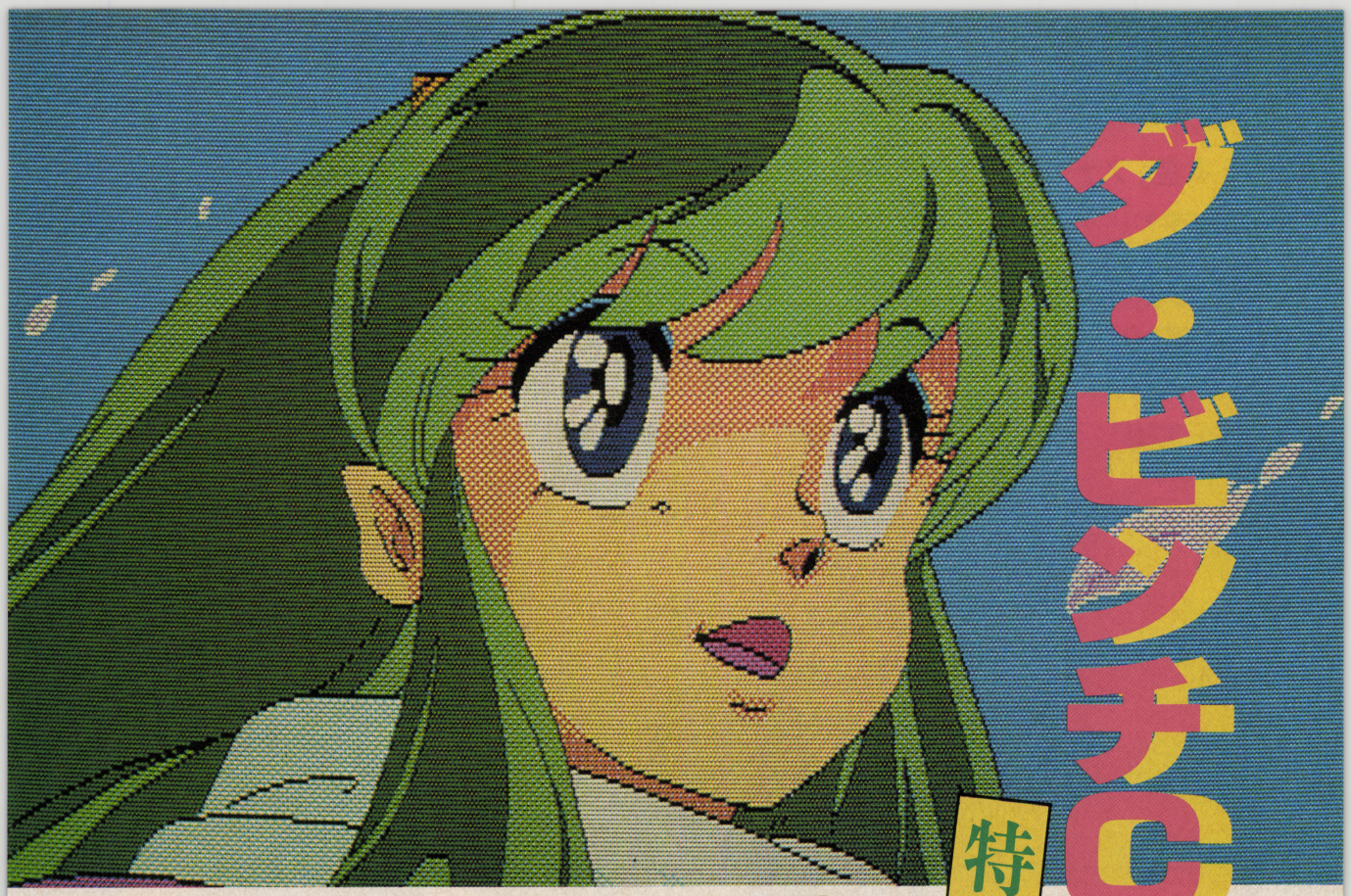
誰も手を出すな、
こいつはオレがやる…

発売延期が幾度となく続いた『獣神ローガス』が、ついに皆さまの前に登場することになりました。ご迷惑をお掛けしてごめんなさい。そのかわりと言ってはナンですが、精度が高い、マニア必須のゲームに仕上がりました。ミッション遂行型アクションロールプレイの傑作として、発売前から話題を呼んでいた『獣神ローガス』。究極の痛快アクションの連続と、画期的なストーリー展開で'87のゲーム・シーンを彩ります。

9月発売!
PC9800シリーズ
X1シリーズ
定価7,800円
PC8801, FM7/77/AV
MSX移植中!

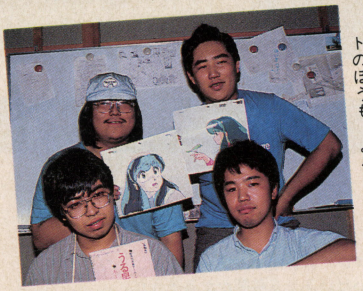
主題性! 集大成! したいぜ!

RH RANDOM HOUSE
ソフトウェア開発
株式会社ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
(営業所)TEL03-483-8666



ダ・ビンチCGギャラリー

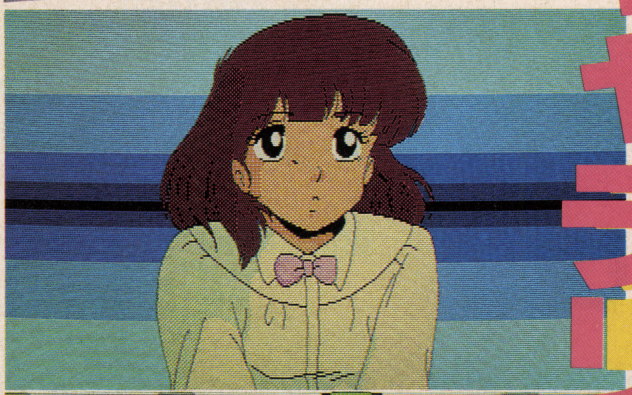
特別編

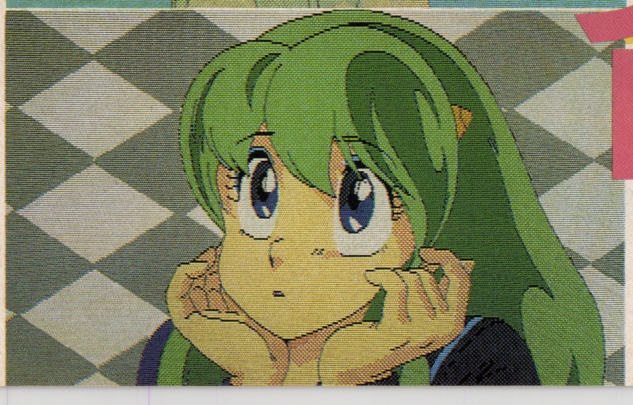


キティエンタープライズのスタッフの面々。パソコンソフトのほうも、よろしくね。

ダ・ビンチCG講座は、今回はお休み。講師の白井さんは、夏休みなんですね。

そこで、今月は「プロも使っているダ・ビンチ」ということで、「キティエンタープライズ」の作品を紹介してみよう。「キティ」といえば知ってる人も多いと思うけど（そこのアニメファンのキミだよ、キミ）、『うる星やつら』や『めぞん一刻』などのアニメーションを作っているところである。じつはパソコンソフトも作っていて、通信販売でしか手に入らない幻のソフト『試験に出るうる星やつら』（PC-88シリーズ）や、RPGの『扉を開けて』（PC-88、X1）がそうなんだけど、そこでは、「ダ・ビンチ」で作られたCGが使われている。プロのテクニックをごらんください。





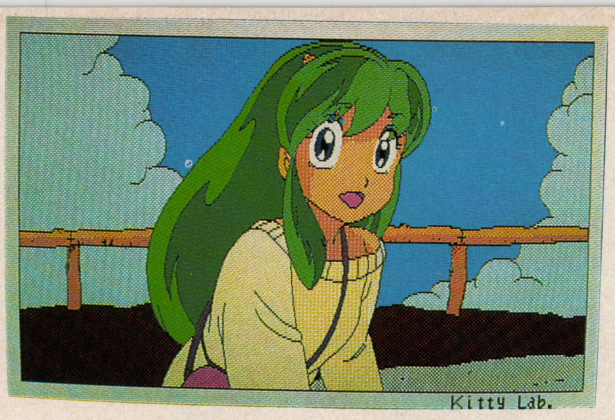
映画・ゲーム情報

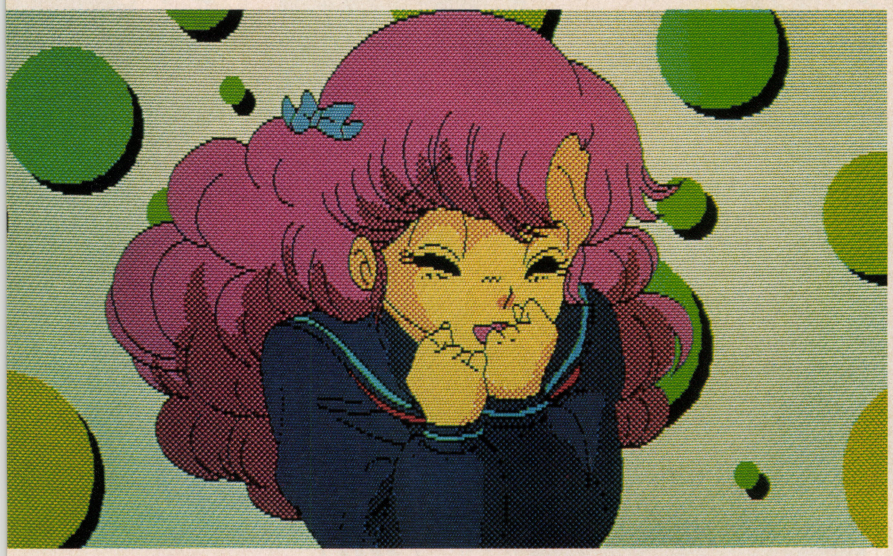
ファンの要望にこたえてか、うる星やつらが再び映画になる。うる星やつら5　ボーイ・ミーツ・ガール　がそれ。最終回に至るまでの最後のエピソード（コミックスでは34巻）が題材。公開時期は、予定よりちょっとおくれて、来年2月ころになるそうだ。

と同時に、それと同じテーマでパソコンゲームも製作中。RPGなんだけど、ここでも「ダ・ビンチ」で作られたCGが使われる。すべて、アニメと同じスタッフによるもの。楽しみである。

★「うる星」ファンにプレゼント

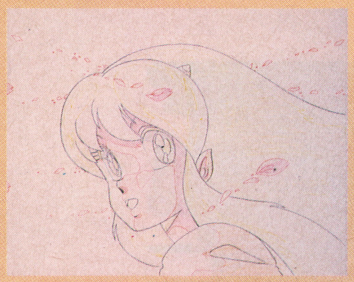
ここに載せたＣＧの入った、あの幻のソフト『試験に出るうる星やつら』を、「キティ・エンタープライズ」から特別プレゼント。1200問ものクイズに正解していかなければ、48点のＣＧが見られないという、驚異のソフトである。ファン必見。機種はＰＣ―88シリーズ。３名の方に。



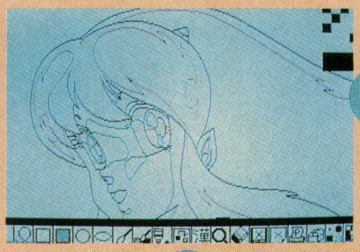


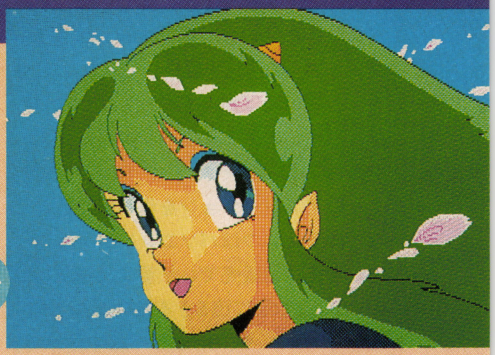
テクニック1

原画である。すべては、ここから始まる。大もとである。

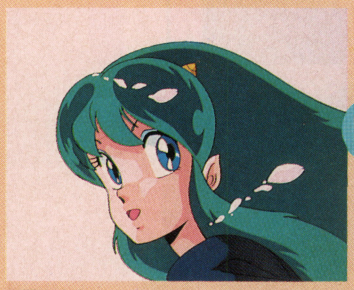


カスレ、ズレなどを細かく修整。１つにつき、だいたい３～６時間かかるそうだ。





でもって、色をつけて、できあがり。セル画と、比べてみてください。

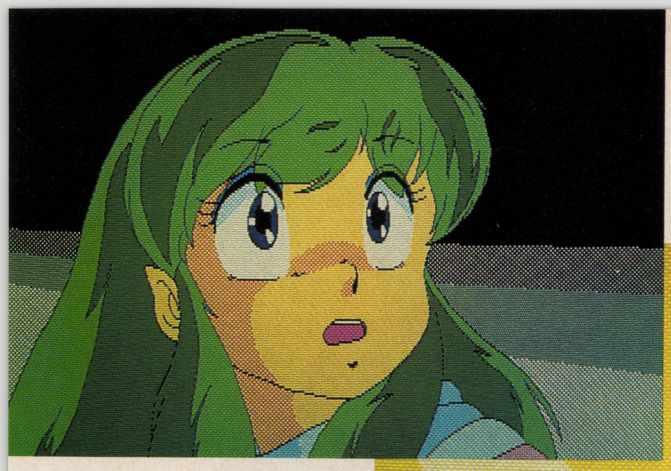


原画をもとに、美しく彩色されたのが、このセル画。

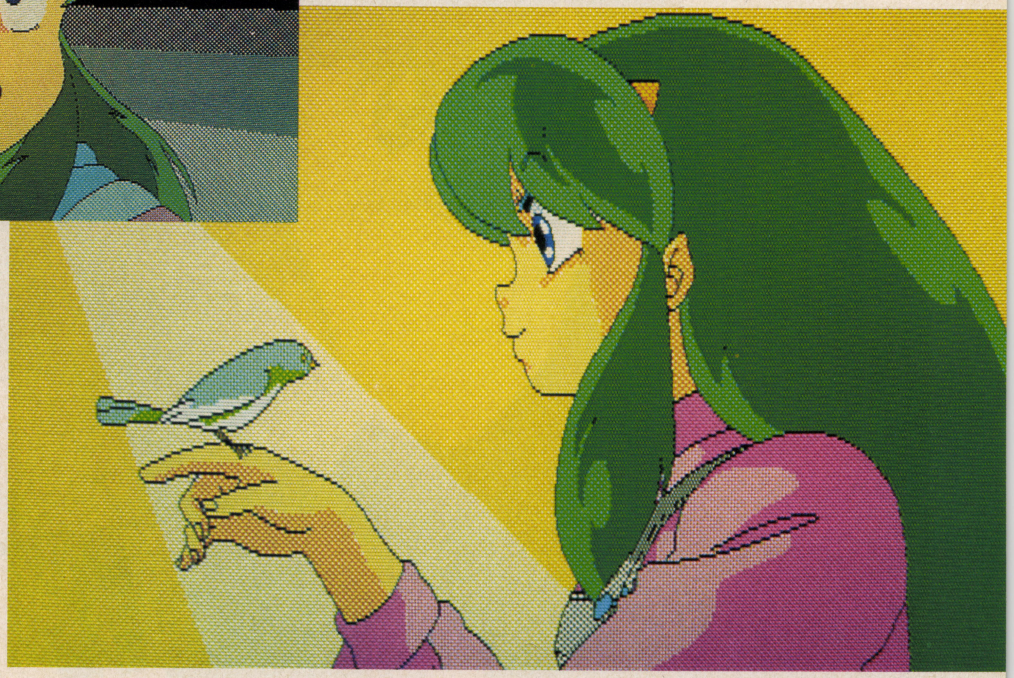
セル画をもとに、イメージスキャナーで、「ダ・ビンチ」にとりこむ。

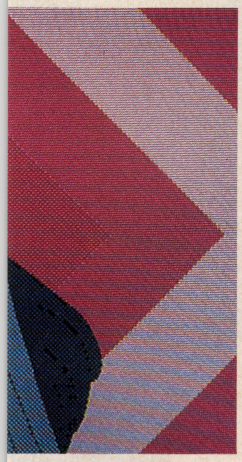
今回紹介したCGは『試験に出るうる星やつら』に入っているものだけど、原画は映画『うる星やつら4　ラム・ザ・フォーエバー』のセル画からおこされている。それを、イメージスキャナーを使って、「ダ・ビンチ」へ直接入力。原画の微妙な曲線を表すには、この方法がいちばんいいそうだ。ただし、そのままだと、よごれやカスレ、ドットのズレなどがあるので細かく修整する。「ダ・ビンチは、つねに拡大図が表示されるのでいいですね」とは、デザイン担当の奥山さん。

さて、修整されたものに色をつけるのにも、オリジナルの中間色パターンが使われる。色として見えるよう注意しながらタイリングパターンをつくったとのこと。さすがですね。



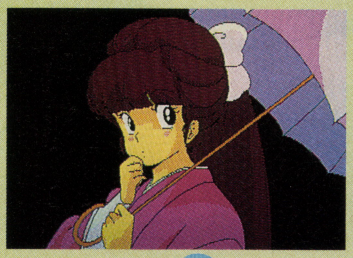
〈応募のしかた〉
ハガキに、どうしてもほしい理由をひとこと書いて、ＰＯＰＣＯＭ編集部「ダ・ビンチＣＧギャラリー『試験に出るうる星やつら』」係まで。〆切は10月８日。





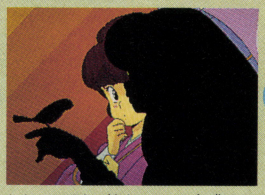
テクニック2

背景との合成機能の手順例。まずは、これがもとになるＣＧ。

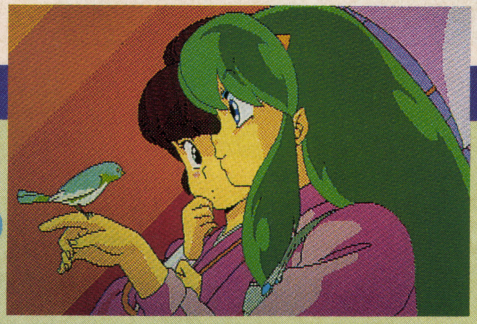


次に、もとになるＣＧを黒くぬいたものをつくる。

そして、別につくっておいた背景に重ねる。特撮だ！特撮。

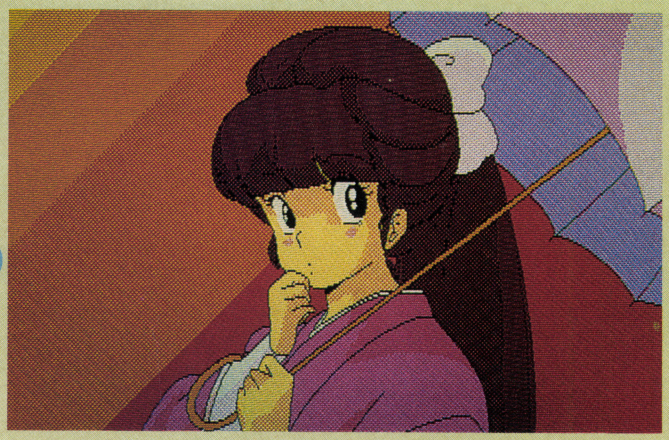


さらに、別の絵だって、合成することができる。

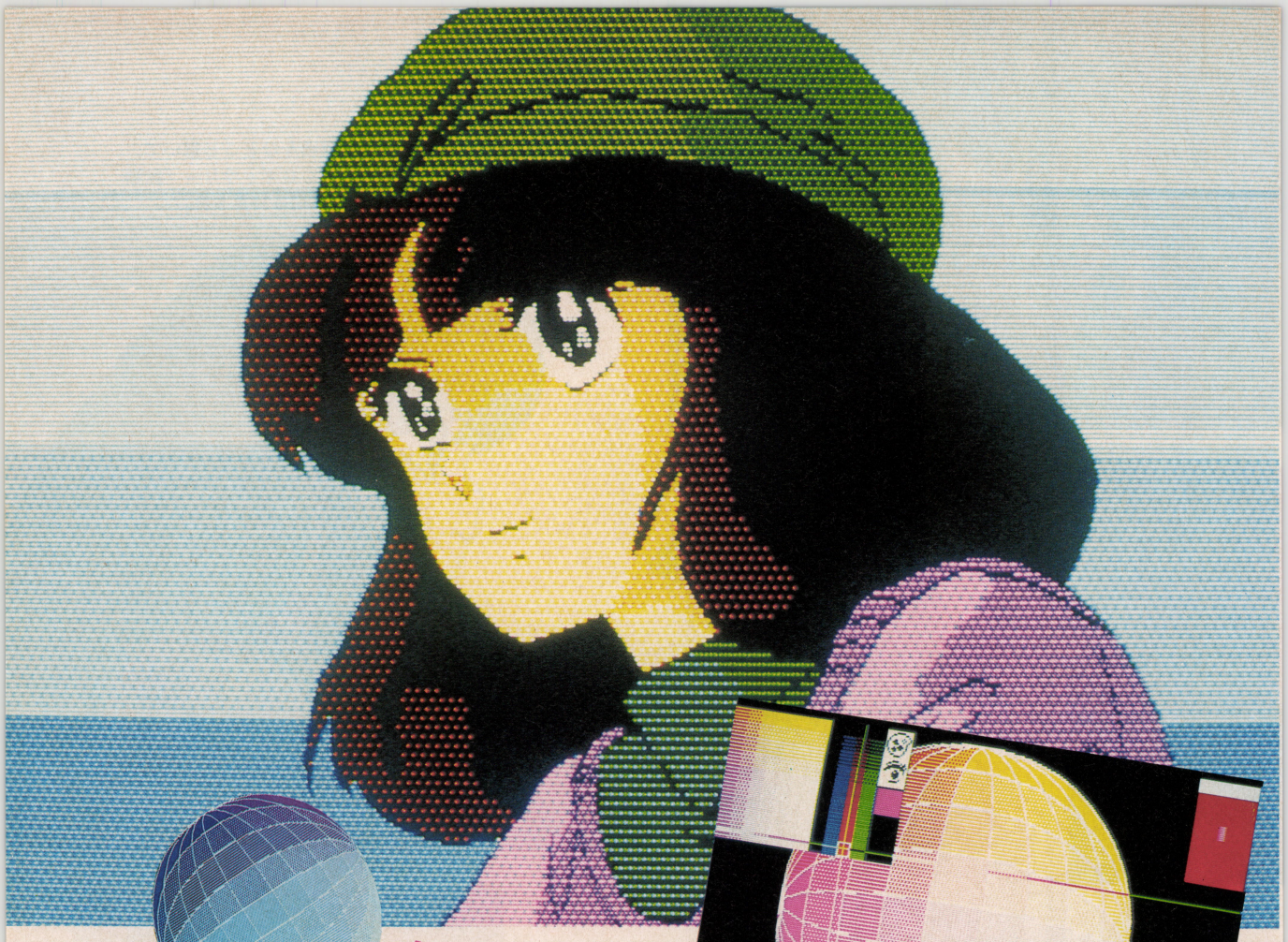


ホラ、このとおり！　なかなかのものでしょ。オリジナルパターンだって、お手のもの。

ここで使われている「ダ・ビンチ」は、じつは、若干の機能アップの改造がされている。細かい位置を決める（トリミング）ための画面スクロール機能と、別にかかれた背景画面と重ね合わせる画面合成機能がそれ。ちなみに画面合成の手順をあげてみた。まるで、特撮映画に使われるオプティカル合成みたいですね。

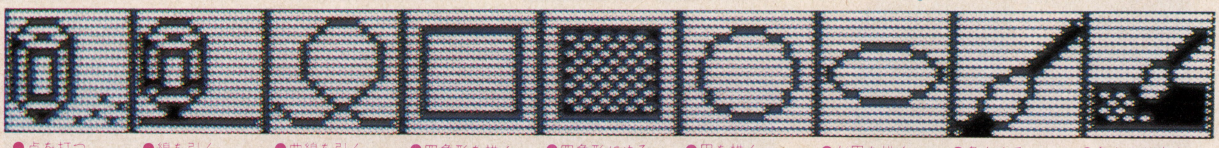


そうして、もとのＣＧを、その黒い部分にはめこむと、ハイできあがり！



なんと729色パレットで2色合成

ダ・ビンチは、8つの原色はもちろん、
729色の中間色を標準装備。ユーザーパレットも使えて強力。
微妙な色の使いわけで背中ゾクゾク。CG本格派のウデの見せどころ。



●点を打つ
9種類の点て、線では描けない微妙なタッチか出せる

●線を引く
カーソルて2つの点を指定するだけで簡単に直線かひける

●曲線を引く
しのぶさんのふっくらバストは、そーっと描いてあけるんた

●四角形を描く
カーソルて2点をきめるだけ。四角形かすく描ける。

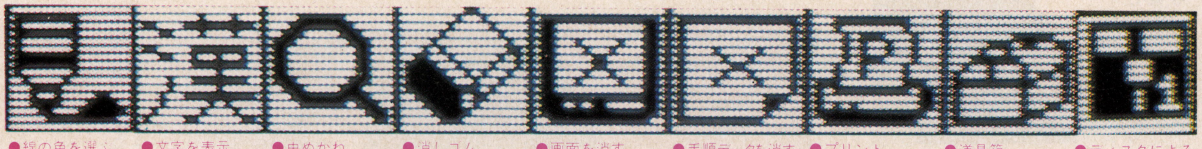
●四角形にぬる
カーソルて指定した2点をぬりつぶした四角形て描く

●円を描く
円の中心を決めカーソルを動かすだけできれいな円が描ける。

●た円を描く
中心点をきめるとカーソルに接するようにた円が描ける。

●色をぬる
響子さんの肌とラムちゃんの肌を微妙にぬりわける729色の中間色。

●色をぬり直す
一度ぬってはみたものの、やっぱり別の色に。というときもさっとぬり直し。



●線の色を選ぶ
線の色はなんと8色　どれにしようかな

●文字を表示
漢字にカタカナ、アルファベット。作品に自分のネームを、愛のメッセージもそえて…

●虫めかね
カーソルの交わる所は拡大表示されるので、細かい所もラクラク。

●消しゴム
あっと失敗。でも消しゴム機能できれいに修正

●画面を消す
チェック機能がついて消し間違いを防止

●手順データを消す
複雑な絵てもだいじょうぶ。これで記憶容量を心配せずにペイント

●プリント
キミの傑作をカラープリント。まっ先に見せるのは誰かな？

●道具箱
巨匠の道具箱をちょっと拝見。6つの入出力デバイスのアイコンがきっしり。

●ディスクによるファイル操作
やっと完成。大切な作品をディスクにセーブ。

お求めは、全国の有名パソコンショップ、大型書店で！

ダ・ビンチは右記の
卸元・取次て扱っています

株コーサカ　〒543 大阪市天王寺区味原町12-5　TEL 06-763-5801
株フタバ図書　〒730 広島市南区金屋町7-12　TEL 082-264-1524
誠光堂書籍㈱　〒101 千代田区神田錦町3-16　TEL 03-292-8275
東京出版販売㈱　〒162 新宿区東五軒町6-24教科書教材部教材課 TEL 03-269-6111
日本出版販売㈱　〒102 千代田区飯田橋3-11-7 教科書教材事業部教材事業課 TEL 03-234-2371
㈱オーエー
アプリケーションズ　〒460 名古屋市中区大須3-1-36林太陽ビル TEL 052-251-4881

通信販売でも買えます。

通信販売をご利用の方は、希望商品名、機種名、定価を明記の上、現金書留て下記あてお送りください。送料は無料です。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル新企画社 ダ・ビンチ係

CGのプロテクがさえる。機能充実。アイコン表示で操作簡単。

X1シリーズ
FMシリーズ
いよいよ登場。

おっ、これは便利 エアブラシ機能

ダ・ビンチのペン先はなんと極細から極太まで9種類、
おまけにエアブラシ機能が濃淡4種類ついてますます本格的。
キミはこのペン先をつかいこなせるか?

ダ・ビンチで使える入力装置

入力装置名	PC88シリーズ※1	X1シリーズ※2	FM-7 77シリーズ※3
〈トラックボール〉			
CAT-8800(HAL研)	○	×	×
CAT-X1(HAL研)	×	○	×
CAT-FM(HAL研・未発表)	×	×	○
〈タブレット〉			
PC-8875(NEC)	○	×	×
〈デジタイザー〉			
MYPAD-A3(関東電子)	○	○	○
WT-3000(ワコム)	○	×	×
GT-4000(OSCON)	○	×	×
DST-4A 30(へんてる)	○	×	×
〈イメージスキャナー〉			
IN-501(NEC)	○	○ ※4	○ ※4
IN-502(NEC)	○	○	○
〈マウス〉			
アスキーマウス	○	×	×
NEOS I/Oマウス	○	×	×
FM用マウス	×	×	○

(注) ○は利用可能な入力装置, ×は利用できない入力装置
ーはPOPCOM誌上で近々,サポートプログラムを発表。
※1 SR FRはV1モード, MRも可
※2 X1-turboはturbo機能には対応していませんが動きます。
※3 FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。
※4 IN-501の2階調モードのみサポートしています。

ダ・ビンチで使えるプリンター

PC-88シリーズ	X1-シリーズ	FM-7 77シリーズ
〈NEC〉	〈シャープ〉	〈富士通〉
PC-PR201 201CL 201T	IO-700 720	FM-PR201
PC-8023C 8024	CZ-8PK 8PK2	MB-27409
PC-8821 8822	8PD2 8PN1	MB-27410
PC-PR101 101T	CZ-8PC1	
PC-PR406	〈NEC〉	〈NEC〉
〈エプソン〉	PC-PR201CL	PC-PR201CL
JP-80	〈エプソン〉	〈エプソン〉
MP-80TypeIV	JP-80	JP-80
〈シャープ〉		〈シャープ〉
IO-700 720		IO-700 720

●ダ・ビンチの入出力装置のサポートは、予告なく変更する場合がありますので、ご購入の際は、パッケージの表示をお確かめの上、お買い求めください。

まいった、とどめの反転コピー

正常コピーに、左右上下反転コピー。
4つの機能でひっくり返してウラ返し。

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチ

PC-88シリーズ(5インチディスク)
X1シリーズ(5インチディスク)
FM-7/77/AVシリーズ(3.5・5インチディスク)

©小学館 ©新企画社・HAL研究所

定価(各)6,800円

●書店にご注文の場合はこの申込書をお使いください

キリトリ線

小学館 スーパーグラフィックツール ダ・ビンチ 申込書

〈ご希望の機種、ディスクの種類に○印をつけてください。〉

1. PC-88シリーズ(5インチディスク)
2. X1シリーズ(5インチディスク)
3. FM-7/77/AV※(5インチディスク)
4. FM-7/77/AV※(3.5インチディスク)

※FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。

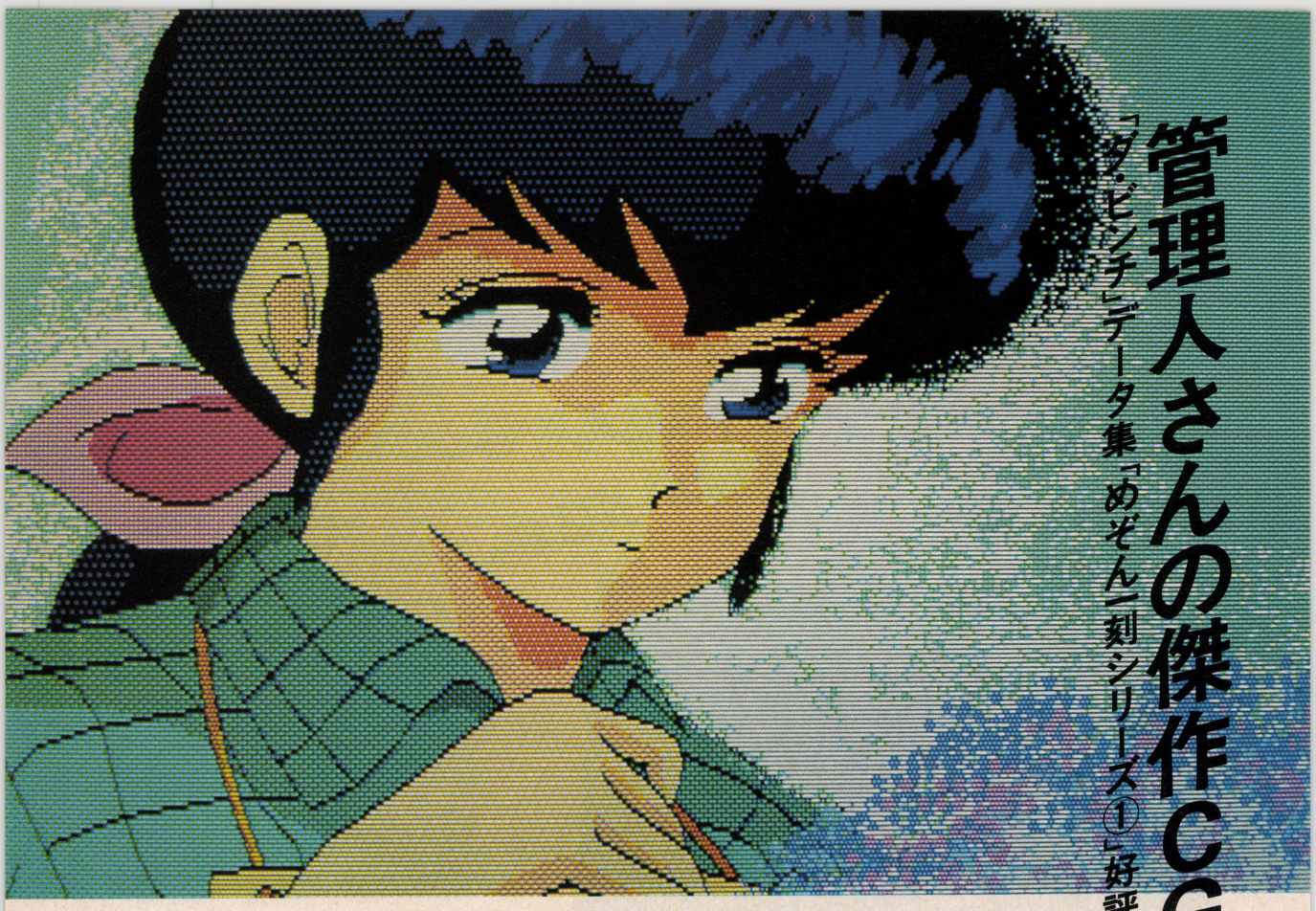
■氏名

■ご住所

■TEL

■販売店名

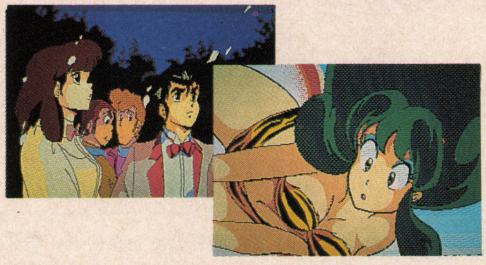
●販売店様へ——この申込書に貴店名ご記入の上、卸元・取次へお送りください。

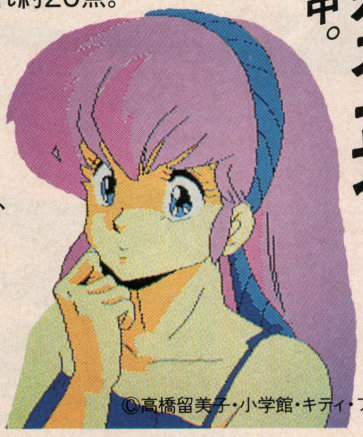


管理人さんの傑作CG新登場。

「ダ・ビンチ」データ集「めぞん一刻シリーズ①」好評発売中。

大好評「うる星やつらシリーズ①」に続く第2弾。
「めぞん一刻シリーズ①」が登場。
傑作CG作品の中から、さらに厳選を重ね、それぞれ約20点。
「ダ・ビンチ」で描いた「ダ・ビンチ」の
ためのCGデータフロッピーディスク。





お求めは通信販売か、
ソフト自動販売機
SV-2000「武尊(タケル)」で

PC-8800シリーズ
X1シリーズ
FM-7／77シリーズ
完全対応

©高橋留美子・小学館・キティ・フジテレビ

「ダ・ビンチ」データ集

うる星やつらシリーズ①

めぞん一刻シリーズ①

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7／77シリーズ
共通〈5インチ2D版〉定価(各)2,500円
FM-7／77シリーズ専用〈3.5インチ2D版〉定価(各)3,000円
※いずれも送料含む。

申込方法 下記、通販申込先まで、申込書、代金を同封の上現金書留でお申し込みください。
また、ソフト自動販売機SV-2000「武尊(タケル)」でも販売いたします。

申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル
㈱新企画社「ダ・ビンチ」通販係　TEL 03(263)6940

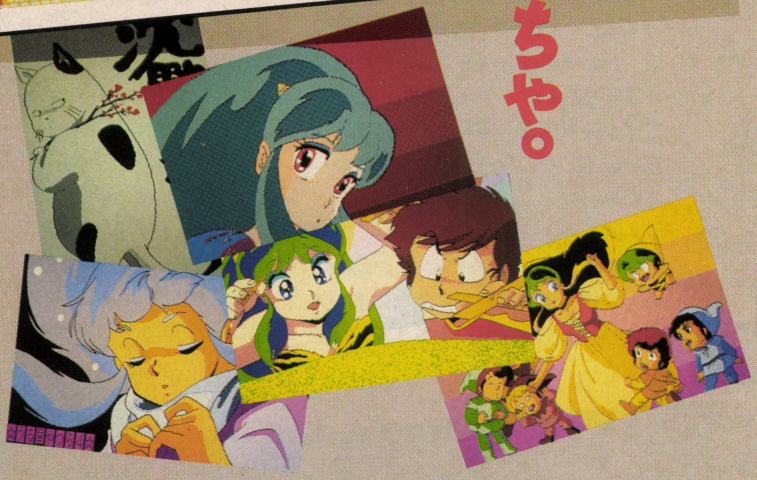
申込書 申込書はP304のオリジナルプログラム申込書を利用してください。または、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号と、②商品名、数量、合計金額と、③使用する機種名、フロッピーディスクのサイズを明記し、代金とともに現金書留でお申し込みください。

「ダ・ビンチ」データ集の作品は著作権によって保護されています。個人で楽しむ以外の利用は著作権の侵害になりますので、公衆の前での表示、店頭デモにはご利用にならないようお願いします。

©高橋留美子・小学館・キティ・フジテレビ

うちらのCGアルバムができたっちゃ。

通信販売で、新発売！



「うる星やつら」をはじめ、ポプコムカセットレーベルなどで紹介された名作CGの中からさらに厳選。ポプコムオリジナルCGコレクションデータフロッピー。好評発売中。

- ●アナログRGB対応プログラム付
- ●PC-8801mkIISR／FR／FH／MR／MH完全対応

ポプコム ディスクCGコレクション1

PC-8801mkIISR／FR／FH／MR／MH(5インチ2D版)対応

定価2,000円(送料含む)

小学館

申込方法 下記、通信販売申込先まで、申込書を同封の上代金を現金書留または郵便為替で送ってください。

申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル(株)新企画社「ポプコムディスクCG」通販係 TEL 03(263)6940

申込書 申込書はオリジナルプログラムの申込書を利用するか便せんに①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号②品名、数量、合計金額③使用する機種名を明記してください。

CGコレクションの作品は著作権によって保護されています。個人で楽しむ以外の利用は著作権の侵害になりますので、公衆の前での表示、店頭デモにはご使用にならないようお願いします。

海外ソフトウェアダイジェスト

うわさによれば、AMIGAはビデオゲーム機になって神保町界隈のゲームセンターにあるという。もちろん、ボードのスタイルに組みこまれているらしい。真相を究明する必要はあるだろうなあ、ウン。ゲームマシンとしては最適ということなんだろう。

アクションよし
ストラテジーよし
ツールもよし

突きぬけたAMIGAのソフト

ビデオゲームのおもしろさ

Barbarian

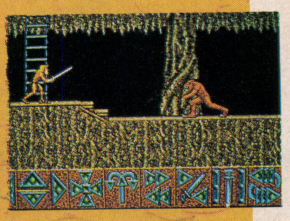
「ところでカルタゴは滅ぼされるべきである」と法衣に身を包んだ老カトーが演説の末尾を終えると同じころ、ブリテン島では、パンツ1枚の野蛮人どもが緑なす原野を舞台に跳梁跋扈していたのだ。彼らは、旺盛な闘争心でもって目につく生き物を片端からぶち殺してまわって暮らしていた……。「野蛮人」というのはもちろんローマから見た偏見であるが、パンツ1枚の主人公、奇怪な地下迷宮、異形のモンスターを見ているとそんな連想がしきりにわいてくるのだ。

われらが主人公ヒューゴルは、有名なドラゴンスレイヤーである。幼少のみぎりから父ソローンに武器の使い方を教わるというエリート教育を受けている。村人が起きる前に特訓するんだそうである。「父ちゃん！」、「飛雄馬！」の世界である。そんなある日、ドラゴンが現れて村を破壊し、ソローンがドラゴンとの戦いで命を落とすところからヒューゴルの艱難辛苦の物語が始まるのであった。

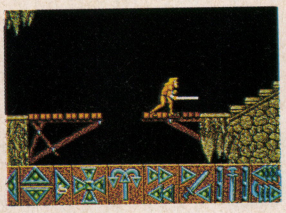
とまあ、ゲームの背景はなかなか深刻そうだが、そこはサイノシスである。以前に紹介した『ブラタカス』と同じチームが開発したらしく、ほとんど冗談ソフトのノリである。ヒューゴルがモンスターにたおされるときは、「あはーん」というなぜか色っぽい声を出すしかけになっている。ジャンルからいえば、アクションアドベンチャーゲームになるんだろう。弓矢などのアイテムを拾う場面もある。キャラクターがリアルに動けば動くだけコミカルでかわいいのだ。ゲームを進めるにしたがって、さまざまなモンスターが登場するが、みんなよく描けているので見とれてしまう。今回は説明的な吹き出しもなくて、しかもマウスの操作もシンプルに改善されていて、理屈ぬきのおもしろゲームに仕上がっている。パッケージには、ドラゴンをフィーチャーしたポスターがついてくる。

赤いモンスターがにっくきドラゴン。

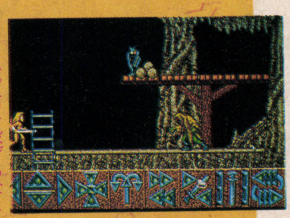
イヤアアアー、くびきを断ち切れ。



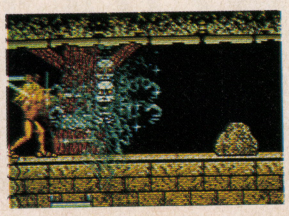
相手は強いぞ。腕力勝負では勝てない。



ジャンプしてワナをクリアしたところ。



ええい。石を投げるなよな。



モンスターをたおすと、あっとゾンビだったのだ。

よみがえれ、伝説の大リーガーたちよ

Earl Weaver Baseball

オープニング。スーザの「星条旗よ永遠なれ」がバックに流れる。

野球狂には、こたえられないシミュレーションゲームである。ア・リーグ対ナ・リーグのオールスター戦である。日本なら「もし金田、落合戦わば……」といった雰囲気である。なにしろ、伝説の大リーガーたちを総動員して野球をしようというのだからスケールが大きい。ミッキー・マントル、ジョー・デマジオ、ハンク・アーロン、タイ・カップ、ベーブ・ルース……。

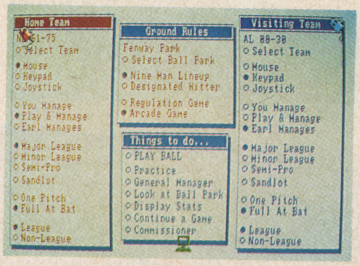
ナ・リーグの三塁手は、クリート・ボイヤー（元大洋）に決まりだとしても、あとをどうするかだ。ボイヤーは、今でいえば、ホーナー級の大リーガーである。球団との折り合いが悪くて追い出されたのだ。ほんと、ラインアップを組むのにひと苦労する。きら星のごとき大スターをきょうは調子が悪いから「おい、交代だ」と、とっかえひっかえ使いまくるのは、じつに気持ちがいい。高校野球の監督志望者が多いというのも納得できるではないか。

アール・ウィーバーは、ボルチモア・オリオールズの名監督である。ニューヨーク・メッツ（86年ワールドシリーズの覇者）のディーブ・ジョンソンは、ミニコンを駆使して「ウチの監督は、試合をする前に試合をしているんだ」と異端視されるが、アール・ウィーバーの野球はオーソドックスである。コンピュータを使っているからって、ジョンソンの野球が奇妙であるとはかぎらないが、「人間野球」を標榜しているセントルイス・カージナルズから「にっくきメッツ」といわれることもなかろう。メッツとカージナルズは対照的なチームカラーなのだ。

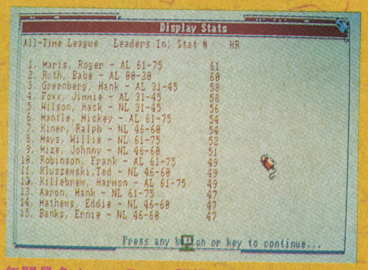
今の勢いなら今年のナ・リーグ東地区の代表はどうやらカージナルズになりそうだ。

『アール・ウィーバー・ベースボール』は、監督、または監督とプレイヤー、あるいはコミッショナーになりかわって野球をしようというアクション型のシミュレーションゲームである。コミッショナーになると、新しくリーグを編成したり、野球場を新しく建設したりと野球にかかわるあらゆるマネジメントが楽しめる。ワンマンオーナーになったようでこれも気持ちいい。

監督になると、対戦相手は名将アールである。こうなるとほとんど戦略ゲームである。ドラフトでほしい選手をとったり、トレードもできる。相手チームのラインアップを推測してスターティングメンバーを交換するところからゲームはスタートする。状況に応じて適切な作戦が立てられないと、ぼろ負けしてしまう。変な話だが、アールにおうかがいを立てることができる。「点差が開いているから、ランナーをためるべし」といったご託宣が聞ける。ピッチャーの調子が悪いときは、コーチを出して「どうしたんだ」とか「敬遠するかね」と指示を徹底することもできる。

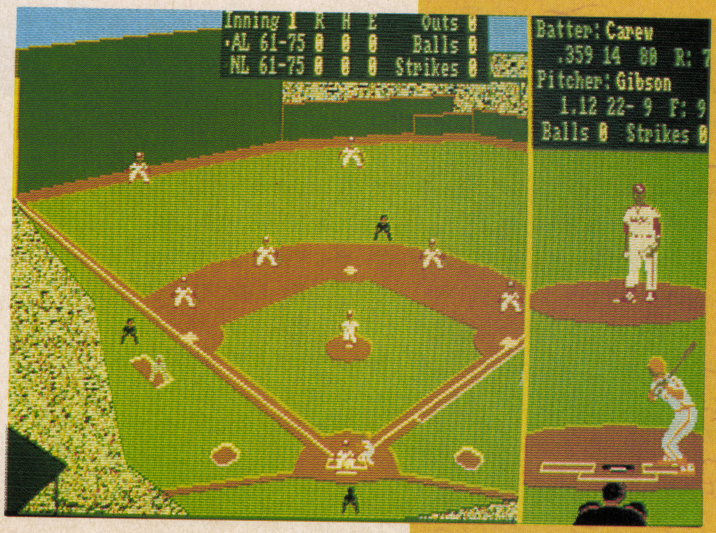


メインメニュー。たまにはマイナーリーグにしようか。



年間最多ホームランの記録。

ラインアップを決めよう。



アクションモード。バッターは、変人のロッド・カルー。

作戦タイム。

アールにきいてみよう。

驚異の3Dアニメソフト

Video Scape 3D

ついに出たって感じのソフトである。本格的な対話型立体アニメソフトである。今まで、この手のソフトは、CGスタジオが自主開発してきて「門外不出」であるか、ハードとワンセットで数千万から数億という値段がついていた。「大衆的な値段を設定しました」といっても安くて50万円はしていた。つまり、CGアニメはバカ高いものと相場が決まっていた。ところが、『ビデオスケープ3D』は、たったの3万円である。VAXを使った高価なシステムを粗大ごみにしてしまう迫力である。

『ビデオスケープ3D』は、『サーディ』（アスキー）のワイヤーフレームモデルをサーフェスモデルにしたようなソフトといえばその感じはつかめるだろう。サーフェスモデルというのは、立体を面でおおうやり方である。面といっても、ポリゴン（多角形）で囲む。立体を面でおおったとき、視点からは見えない面・(隠れ面）が出てくる。CG最大の難問は、この隠れ面をいかに処理するかである。いろんな方法が提案されてきたが、ズバリこれで決まりっという方法はまだ見つかっていない。大規模で複雑な計算をしなければならないので、隠れ面の処理はゼニがかかるのだ。

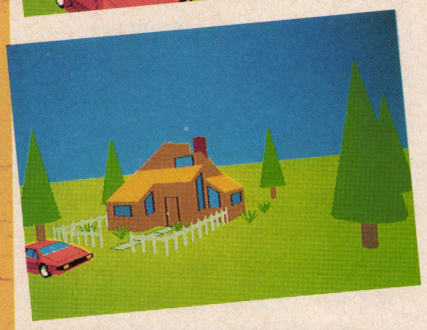
しかし、ある程度制限を加えると、パソコンクラスのマシンでも隠れ面の処理は比較的簡単にできることがわかっている。たとえば、『キュービック』（ダイナウェア）のようなソフトがそうである。このソフトの基本的なアイデアは、人の目から遠いほうにある面から近いほうの面を順にかいていけば、手前の面は後ろの面を隠すだろうという事実にもとづいている。『ビデオスケープ3D』も『キュービック』とほぼ同じ方法をとっている。

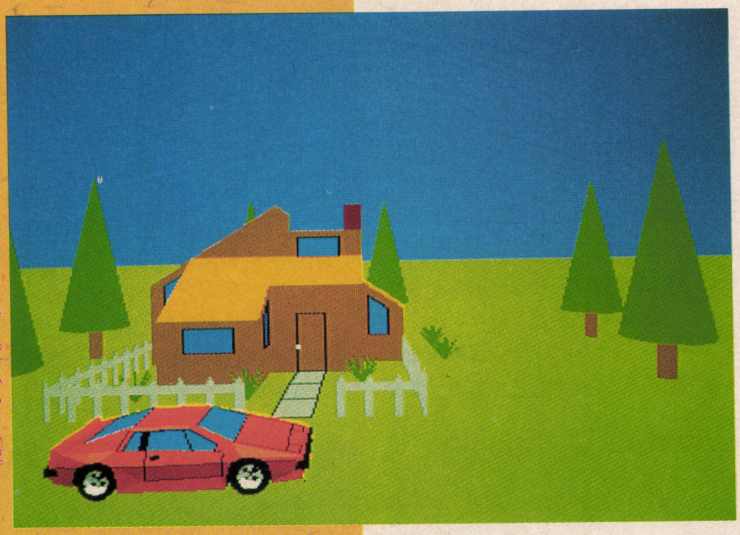
『キュービック』は、隠れ面処理をした立体をつくるだけのソフトだった。それでもプレゼンテーションには役に立つ。『ビデオスケープ3D』はここからがすごい。簡単なものなら、けっこう長いアニメーションがメモリー内でできる。ビデオフィルムにコマ撮りができるようになっているので、30秒ぐらいのアニメーションフィルムなら1日もあればできてしまう。

『ビデオスケープ3D』では、流行のフラクタル面もサポートしているので、山岳や峡谷のような自然景観もそれらしくつくれる。本物に近いフライトシミュレーターができるのだ。

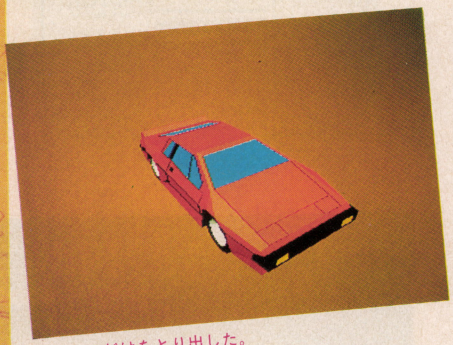
3Dアニメをコンピュータで作るのは、じつのところ、けっこうやっかいである。まず、形状定義といって、立体を入力しなければならない。これがまためんどうなんである。『ビデオスケープ3D』では、できあいの立体を組み合わせるか、付属の立体生成ツールを使って、自分で形状を記述するかのどちらかである。いちばん原始的な、座標を打ちこむ方法でもよい。立体生成ツールもよくできていて、画面を見ながら、点や面を追加したり、削除できる。動きを指定することもできるので、くるくる回しながら形を決めることができる。形が決まったら、モーションコントロールといって、視点の位置（どこから見るか）や立体の位置（どこへ置くか）を決める。アニメでいえば、キーフレームに相当する。うまいぐあいに、動きがぎくしゃくしないように、なめらかに動かせることになっている。

形と動きが決まったら、レンダリング（隠れ面処理と面の色を計算すること）である。『ビデオスケープ3D』では、かなり複雑な立体でも1分足らずで生成してくるのはびっくりする。『キュービック』では、カメさんが現れて無聊をなぐさめてくれたが『ビデオスケープ3D』ではイライラしなくてすむ。『ビデオスケープ3D』のような高級な

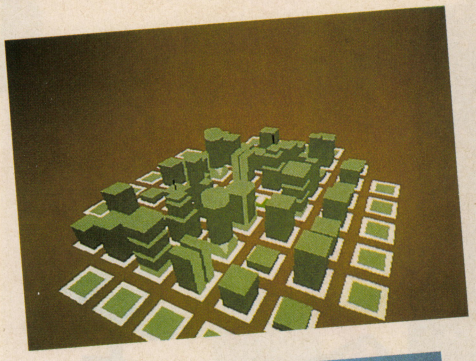


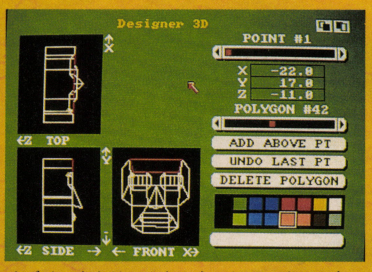


ロータスでお出かけ。キーフレームをつくっているところ。

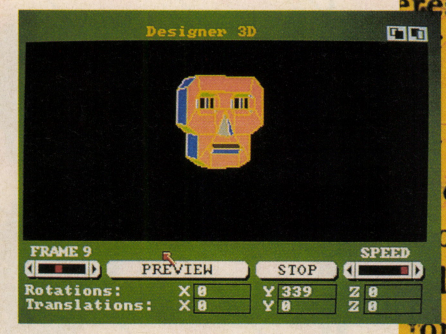


ロータスだけをとり出した。

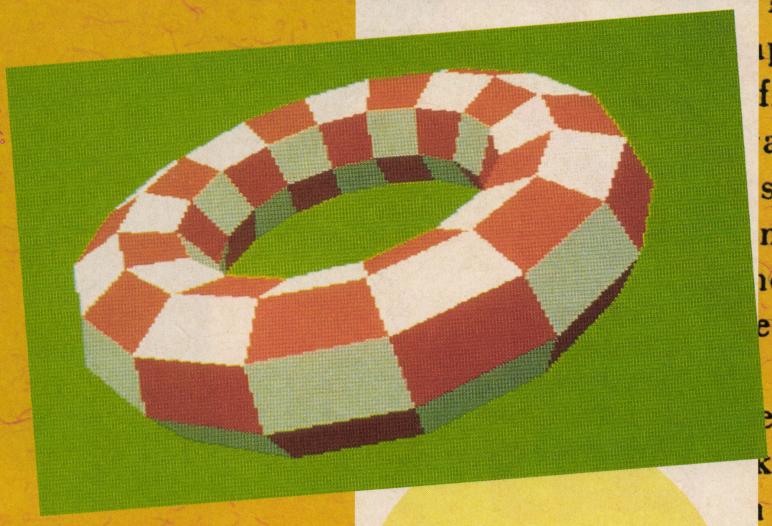




オブジェクトはこんなふうにしてつくる。赤い枠が編集の対象になっている多角形。



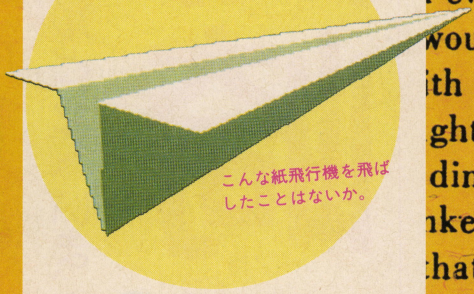
街に近づいたところ。公園が見えてくる。



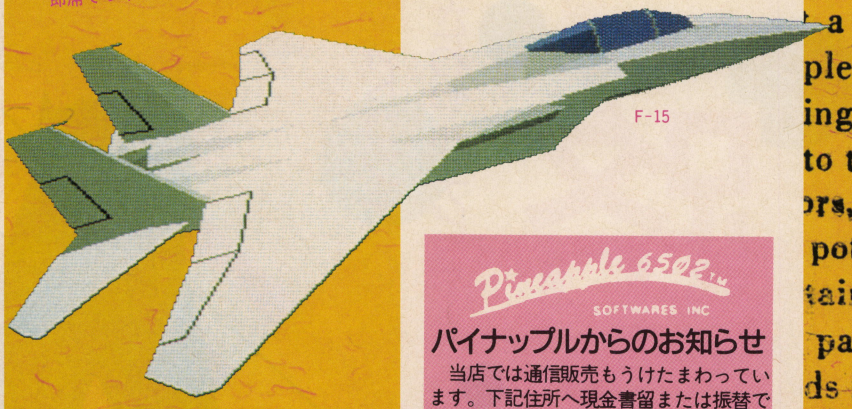
トーラス。

ソフトがパソコン用に作られるのは、アメリカ航空宇宙産業の停滞が原因だろう。チャレンジャー爆発以来、白けた雰囲気が漂うのもムリからぬところだ。航空宇宙産業のようなハイテク分野は、大量のソフトウェア技術者を必要とする。「つねに創造的な仕事をしたい」と考えている彼らが、おもしろみのなくなってきた会社をやめて、パソコンのためにいいソフトを書いてみようというのもなんとなくわかるような気がする。『ビデオスケープ3D』を作ったアレン・ハースティングもそんな一人のようだ。ハースティングは、ロッキード・ミサイルやスペース・カンパニーでグラフィック処理を担当していたソフトウェアエンジニアである。本当のプログラマーがもてるノウハウをすべて投入したソフトだけに、すばらしいできである。AMIGAには、じつのところもう1つ仰天もの3DCGソフトがひかえているのだが、これは別の機会に紹介したい。

即席でつくったロゴ。



こんな紙飛行機を飛ばしたことはないか。



F-15

Barbarian (PSYGNOSIS) AM、ST	9,000円
Earl Weaver Baseball (EA) AM	9,000円
Video Scape 3D (Aegis) AM	30,000円

※( )内はソフトハウス名

AP (AppleII), AT (ATARI130), AM (AMIGA), C64 (Commodore64/128), Mac (Macintosh), ST (ATARI520ST)

Pineapple 6502™ SOFTWARES INC

パイナップルからのお知らせ

当店では通信販売もうけたまわっています。下記住所へ現金書留または振替でお願いします。送料は一律500円ですが、2万円以上は無料になります。

振替先　住友銀行浅草支店　普通335779
有限会社パイナップル

住所　〒101　東京都千代田区神田駿河台
2-1-9アルベルコお茶の水
718　☎03-294-6502

アイドル ネットワーク
IDOL NETWORK

お芝居と走ることが大好きな現代っ子！

CRAYON

フジフイルム・ハイスクールフォトコンテストのイメージガールとして、いま、さわやかデビュー！

島崎路子

しまざき みちこ

島崎路子（しまざきみちこ）。本名同じ。東京都出身。昭和46年1月29日生まれの16歳。身長158cm。サイズはB78／W58／H83。趣味は音楽鑑賞とジャズダンス。11月レコードデビューの予定。

さわやか指数は満点！

今月、さわやかーな笑顔でもって、このポプコムのアイドルページをさわやかーにしてくれてるのは、島崎路子ちゃん。えー、もう、とーっても元気いっぱいで、さわやか指数100％という、すてきな女の子なのです。彼女はなんと、フジフイルム・ハイスクールフォトコンテストのイメージガールとして、なんと、全国5700の高校から選ばれた、ウルトラスーパーラッキーギャルなのだ！ wow！ フジフイルムといえばあの南野陽子ちゃんが大きな手を差し出して、「エルウ」とかいっちゃう、テレビコマーシャルが、なかなかおもしろかったけれど、今度は、ひょっとして、路子ちゃんのさわやかーな笑顔がテレビコマーシャルで見られるかもネ。ちょっと楽しみだぜい。とにかく最近ではめずらしい？笑顔のすてきな女の子。みんな、注目！

読者のみなさん、よろしくネ

エアロビクスでフィットネス！

路子ちゃんの特技はというと、これがな、な、なんとマラソンなのです。陸上の花形ですね。中学1年生のときに、マラソン大会（といっても距離は5㎞）があって、これに堂々入賞。これで自信をもってしまったんですね、自分の体力に。ま、小さいころからバレエとかやってて、体を動かすのは得意だったこともあって、それからの彼女、スポーツ大好き少女になってしまったのだ！ 今はというと、東京は六本木のBIOというジムでエアロビクスにはげんでいるとか。ちょっとカッコイイというか、すてきな現代っ子って感じがするでしょ？ レコードデビューは秋ごろに予定があるから、彼女の歌も今から楽しみ。でも、将来は、薬師丸ひろ子さんのような、自分をすなおに表現できるすてきな女優さんになりたいんだって。女性としてもすてきな人になってほしいよネ。

スズランの白い花と青い海が好き

MONTHLY

SOFT RADAR

アヂー夏もようやく終わったね。休み中遊びすぎてアセっている人もいるんじゃないかな。まあ、そうアセらずゲームでもやろうや。人生は長い。

ザ・リターン・オブ・イシター

ドルアーガをたおしただけじゃ、ギルの冒険は終わってなかったのね。

S.P.S.

さあ、ブルー・クリスタル・ロッドを持って出発だ。

冷たい息を吹きかけるアイス・ブレスは大きいから当たりやすい。

今度は2人で冒険だ

ドルアーガ打倒のために塔に向かった黄金の騎士ギルを待っていたのは、無数のモンスターたちや、さまざまな種類のワナだった。

しかしながらギルは、数々の危険をもちまえの勇気で突破していった。

そんな姿を見た女神イシターは、ギルにドルアーガをたおすためのいろいろな力をあたえた。そしてギルは、ブルー・クリスタル・ロッドのかがやきを得てドルアーガをたおし、ドルアーガの魔力をルビーメイスとともに封じこめることができたのである。

ドルアーガの魔法が解けたために、ギルの恋人カイは人間の姿にもどることができた。しかし、ドルアーガの魔力で修復されていた塔は、再び元の廃墟と化してしまい、出口がわからなくなってしまっていたのである。

塔の本来の住人だった竜のクオックスは、ドルアーガの呪縛が解けたおかげで自分のすみかに帰っていったが、そのほかのモンスターたちは、コントロールされていた力を失ってより狂暴

■PC-8801mk IISR以降、PC-9800シリーズ, X1turbo ¥ 6,800円 問S.P.S. ☎0245-45-5777

になり、あてもなく塔内をさまよい続けている。

ドルアーガをたおしたとはいえ、世界はいまだ暗黒に閉ざされていた。世界を救うためにカイとギルは、女神イシターの力の源であるブルー・クリスタル・ロッドをなんとしても塔から持ち出さなければならない。

世界は、「イシターの復活」を心待ちにしているのである。

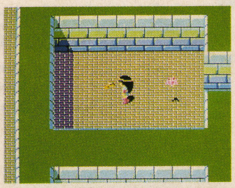
というストーリーの『ザ・リターン・オブ・イシター』は、ビデオゲームからファミコンやMSXに移植され、大ヒットしたアクションRPG『ドルアーガの塔』の続編である。

このゲームも昨年ビデオゲームとして作られたものの移植ということになる。プレイヤーが操作するのはギルとカイの2人。そう、このゲームは2人でプレイする2プレイRPGなのだ。もちろん1人でギルとカイを操作してもいいけど、両手を使ってのプレイはちょっとたいへんだぞ。

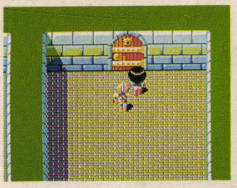
2人のうち主人公となるのは、カイのほうだ。その証拠に画面はカイの動きに合わせてスクロールする。これはブルー・クリスタル・ロッドを持ってるのがカイのほうだからなのかもしれないね。

『ドルアーガの塔』では捕まってしまって出番のなかったカイだけど、今回は63もの呪文を使いこなして大活躍なのだ。呪文には攻撃用のもののほかに防御や援助、治療などいろんなものがある。もちろん最初から全部の呪文が使えるわけじゃないが、そこはそれRPGだ。経験を積めばだんだんと使えるようになってくるんだよ。

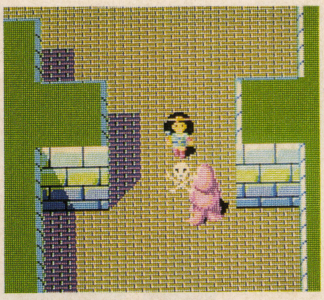
一方のギルはというと、今回はあまりパッとしない。敵に近づくと勝手に剣を出すから、操作は移動のキーだけと簡単だ。だいたいカイからはなれてしまうと画面からはみ出して、自分が何をしているのかわからなくなっちゃうんだから、情けないよな。



←カギがあったぞ。



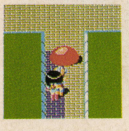
←2人いっしょじゃないと、次のフロアへは進めない。



➡ほれ、ドクロをぶつけてやれ。

←いきなりスライムのお出迎えである。

⬇おっ、宝箱だ。



←で〜んと構えた真っ赤なスライム。

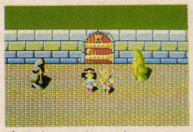
とはいってもギルの役目だって重要なのだ。カイはいろんな呪文を使えるけど、そこはやっぱり女の子、体力が弱いからモンスターの攻撃を直接受けようものならすぐに死んでしまうのだ。だからこのカイをモンスターからしっかりと守ってあげるのはギルの仕事なのだ。女のまわりをチョロチョロしてる軽い男だなんて思っちゃいけない。女性を守るのはいつだって騎士の役目なのだ。

ゲームはドルアーガの塔の最上階から始まる。そしてどんどん塔を下りて、最後は地上にたどり着けばいいんだけど、フロアの数はなんと128もあるのだ。それぞれのフロアは例によって迷路になってるから、各フロアでドアをあけるカギを探し、次のフロアへと進まなくちゃならない。ところがフロアとフロアのつながりも順番にはなってないから、またこれがやっかいなんだよな。だいたい前作と同じ塔なのに、フロア数が倍になるなんてとんでもない話だぜ（でも、裏ドルアーガってのがあったっけ）。

これだけフロアがあるんだから、もちろん一気に終わらせることなんてできっこない。こういうときパソコンゲームならふつうはセーブ機能がついてくるもんだけど、このゲームではパスワード入力でコンティニューをするようになっているのだ。

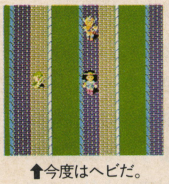
なにはともあれ、オリジナルに忠実に移植されたこのゲーム、『ドルアーガの塔』をやった人なら、当然一度はチャレンジしてみるべきだろうな。

⬆サンダーボルトの威力は絶大。画面内の敵が全滅するのだ。



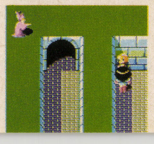
⬆左右から色ちがいのバンパイヤが来たぞ。

⬆ブラック・ナイトには3種類いる。



⬆今度はヘビだ。

➡「立ち去れ」だってさ。

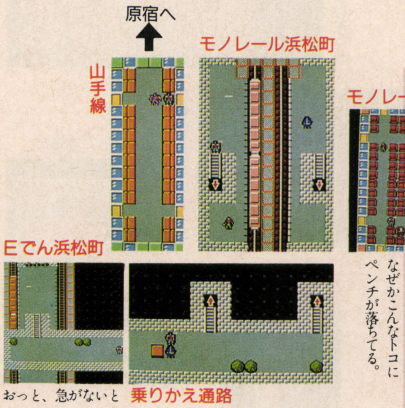


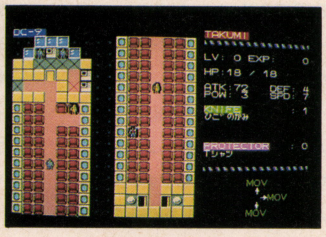
➡変なところにマジシャンがいるぞ。

闘気王

スタークラフト

設定はハードなのになぜか笑ってしまう、近未来SF・RPGなのだ!?





「原宿へは、どうやって行ったらいいんだべ?」

警備員をたおすと虫メガネがあとあと役立つ必需品だ。

なんとも情けない装備のTAKUMI。

糸井重里もまっ青のこのタイトル……

「TO・KI・O・TOKIOが空を飛ぶ～♪」と思わず、ジュリーの歌を口ずさんでしまう、このタイトル。『ウルティマ』シリーズや『ファンタジー』など、移植版ゲームで知られるスタークラフトからの新作は、あの傭兵ジェイミー・スターが活躍するSF・RPG『上海』シリーズの第3弾だ。『上海』といっても、先ごろシステムソフトから発売された雀牌を使ったゲームとは別ものなので、そこんとこ、おまちがいなく。スタークラフトから出ている『上海』とは、西暦2019年の上海を舞台にしたオリジナルSF・PRGである。そしてその第2弾が、同じくジェイミー・スターの活躍する『九竜島』。九竜島といえば香港だね。そして第3弾として、いよいよ東京を舞台にして登場したのがこの『闘気王』だ。

舞台は近未来の東京

A.C.1999――。東西2大国の対立は極度に悪化。悪魔のささやきは、ついにはソビエト側の極東配備SS20の発射ボタンを押させてしまう。その直後の両国首脳部の迅速な対応により、この世にハルマゲドンの現出は見ないですむに至ったが、日本はこの無意味に発射された3発の核ミサイルにより、壊滅的な打撃を受けた。各都市は汚染区域で分断され、まとまりのつかぬまま自治運営、または少数有力者による武力征服が進み、首都東京では江崎源蔵という1人の男によって独裁政治が行われていた。元自衛隊幹部で超タカ派的思想の持ち主である江崎は腹心の部下4人をあやつり、有事立法を盾にクーデターを成功させると、新国家を「闘気国」と命名し、みずから初代「闘気王」と名乗った。こうして東京は闘気王の君臨により、恐怖政治の時代へと移り変わっていったのである。

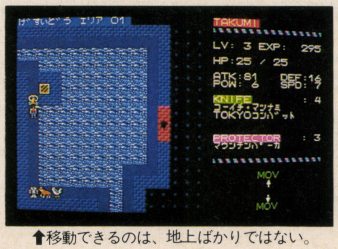
そして四半世紀が過ぎた現在、闘気王はみずからの野望を存続させるため、老いた身体を捨て、脳移植による復活を計画しているという。この驚愕すべき情報をキャッチしたアメリカ合衆国CIAは、数回にわたり特務工作員を送りこんだが、鉄壁のガードを誇る闘気軍にことごとく阻止されてしまう。そして最後の頼みと、あの傭兵ジェイミー・スターに望みを託したのだが、彼さえもが徹の巧妙なワナにはまり、消息を絶ってしまった。

闘気王の復活は、なんとしても阻止しなければならない。CIAは窮余の策として、あらゆるナイフを自在にあやつり、特務部員養成所において優秀な成績を収めているキミに、このほとんど不可能に近いと思える任務の遂行を命じた。

女子高生まで攻撃してくるブッソーなこの世の中

ゲームはまず、羽田空港に降り立った旅客機DC-9機内から始まる。主人公が最初から持っている武器は"肥後ノ守"という、近所の金物屋に行けばすぐにも手に入る安物のナイフ。そして防具に至ってはなんともTシャツという軽装である。いったいCIAは何考えとんのじゃ、と今さらいったところで始まらない。任務とはつねにそうしたものなのだ。ともかく旅客機を降りるべく席

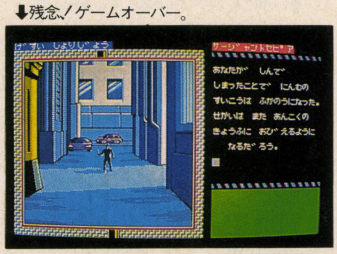
■PC-8800シリーズ、9800シリーズ、FM-7シリーズ、X1シリーズ ¥ 7,800円 問スタークラフト☎03-988-2988



⬆移動できるのは、地上ばかりではない。

を立つと、向こうからツカツカと美人のスチュワーデスがやってくる。「ご搭乗ありがとうございました」とでもいってくれるのかと思いきや、いきなり攻撃をしかけてくるではないか。気がつけば、パーサーまでもが……。そう、戦いはすでにこの時点から始まっていたのである。DC-9を降りた羽田空港では警備員が、モノレール乗り場では駅員や酔っ払いが次々と襲ってくる。そして街へ出れば、生活意識調査員に女子大生、キャッチセールスの男にスタイリスト、はては原宿のパフォーマー

⬇残念！ゲームオーバー。



や「LOGIN」のゲーマーまでが登場する（ここでまた、おまちがいなく。このソフトの発売元はスタークラフトで、アスキーではありません）。

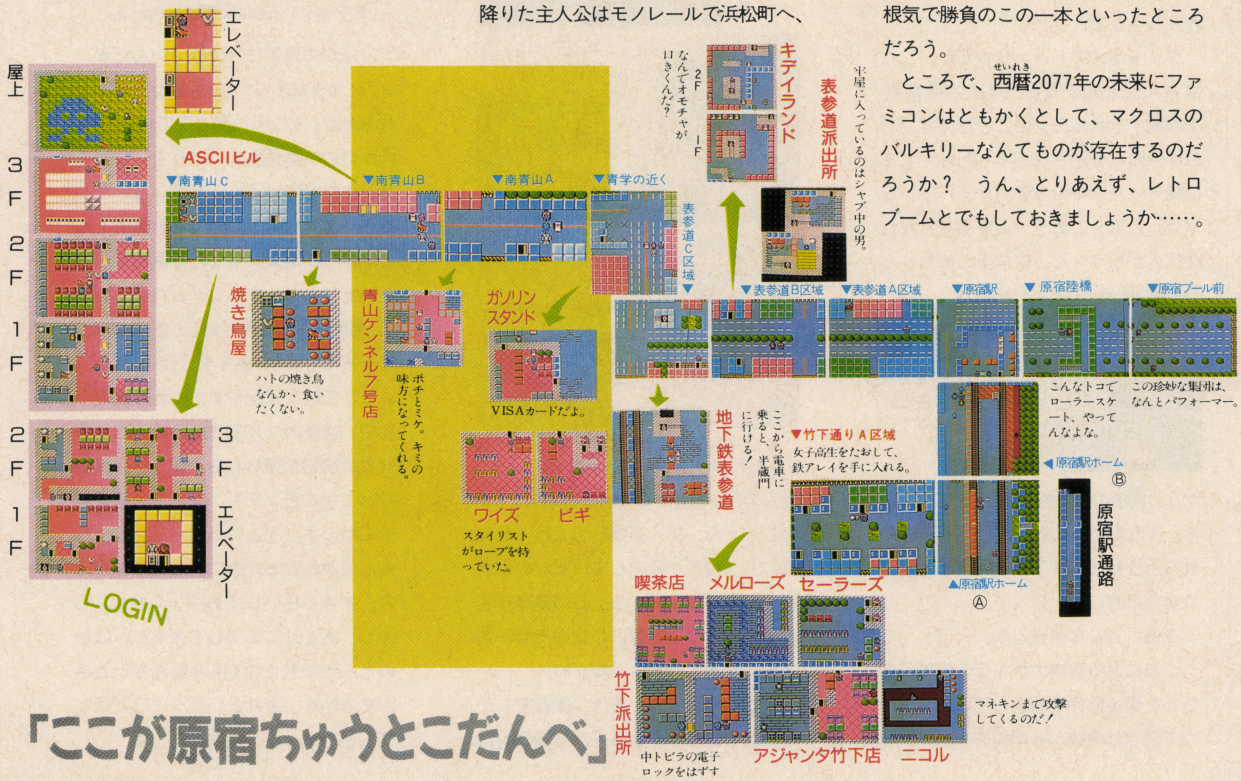
操作は4方向移動のテンキーとリターンキーによるオプション選択のみで行われ、戦闘は敵と隣接すると自動的に攻撃コマンドとなり、ATKをかけるか、DEFで身を守るかなどを決定する。このゲームにおいて、RPG特有のショップなるものは、いっさい存在せず（まあ、お店はあるんだけど、物を売ってくれたり、体を休ませてはくれない）、武器や防具はひたすら敵をたおして手に入れるしかない。武器は設定でも触れたように、あらゆるナイフを自在にあやつる特務工作員ということで、数十種類のナイフのみ。飛び道具のたぐいは、いっさい登場しない。なぜか律儀に敵までもナイフしか使わないのだ。

ゲームの目的はもちろん、闘気軍を指揮する4人の闘気王の部下〝闘将〟と闘気王をたおすことにある。羽田を降りた主人公はモノレールで浜松町へ、そこで山手線に乗りかえ、原宿に向かう。そして、表参道、竹下通り、南青山と舞台は移っていく。なんかイナカから東京見物に出てきた女子中学生のおのぼりさんみたいだけど、これも任務だ。

そして、さらにゲームを進めていくと、そのほとんどが敵と思えるこの東京の中に、限られた数少ない味方と出会うことができる。それも人間でなかったりする場合が多く、なぜかファミコンやロボットのバルキリーなどのおもちゃ、イヌやネコの動物たち。どうして、おもちゃや動物がナイフを使ったり、スウェットシャツを着るんだろうかと、頭を悩ましてしまうが、彼らは無報酬で力を貸してくれる心強い仲間だ。それぞれ1人ずつ、コマを動かす感じで移動させることができ、ここであの〝エルスリード戦法〟が威力を発揮する。

ゲームは全般的に見て、謎などもさほどむずかしいものはなく、とにかく根気で勝負のこの一本といったところだろう。

ところで、西暦2077年の未来にファミコンはともかくとして、マクロスのバルキリーなんてものが存在するのだろうか？　うん、とりあえず、レトロブームとでもしておきましょうか……。

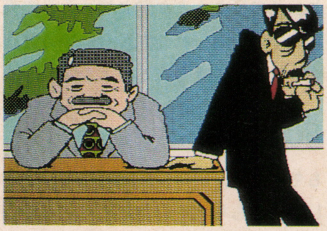


「ここが原宿ちゅうとこだんべ」

アドレナリン・コネクション

君は学校で起きた難事件を解決できるかっ!

ビクター音楽産業

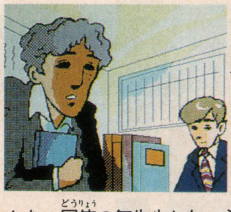


↑校長はおとなしそうだが、教頭がチョットね。

校長に脅迫状が……

8月号で紹介した『アドレナリン・コネクション』だが、覚えているかな？前回は完成してなかったから、もうほんとさわりしか紹介できなかったけど、えっへん、しっかり完成版をやってみましたので、できたところをドバッと教えちゃうぞ。

タイトルのアドレナリンだが、これはみんなも知ってるとおり交感神経を刺激するホルモンのことだけど、これがやたら分泌されちゃったら、もう心臓ドッキドキの血管パツンパツンなワケ。んで、このゲームをやるとだれが犯人かなう～ん、何年生の何ちゃん



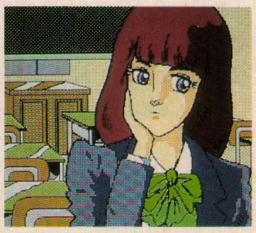
←職員室。左が平川先生で右が牛島先生。暗そうでしょ。

かな、同僚の何先生かな、う～ん、う～ん。てなわけでこれがドバドバ分泌されちゃうってんでこういうタイトルがついたのだ。

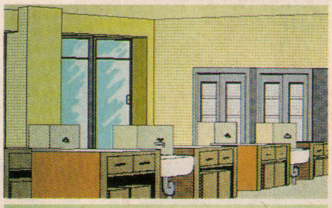
さあ、どんなゲームか。

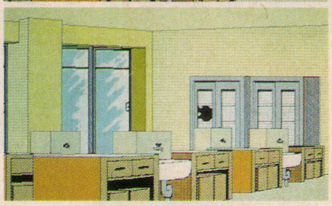
これはある青春キラキラの学校に起こった脅迫事件を解決していくってやつで舞台は学校から学校のまわり、校外と展開していく（うまくいけば）。主人公はかわむら先生という人なんだが、どうやらこれは、新任教師まではいかないがなかなか若く女生徒に人気があるスケベーなヤツらしいんだ。そんでそいつになって、いろんな人に聞きこみをするのだ。

事件は突然起こった。これから捜し出さなきゃならない犯人はナント、校長を殺すと脅迫してきたのだ。校長は



➡気の強そうな顔の香山麗子ちゃんは教室に。

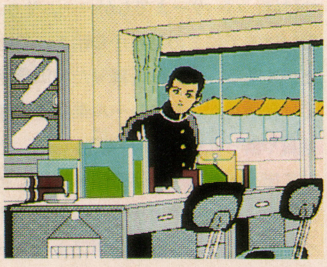




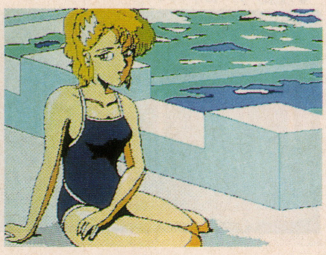
↑う～ん。科学実験室には何もないようだが。あやっ、触ったら爆発したぞ。

なんでだか教頭といっしょにいて、「かわむらくん、犯人を捜してくれ」なんて、もう校長が脅迫しているかのように、命令するんだ。ま、この素直な主人公はそんなこと気にしないでせっせと犯人を捜しに行くんだがね。

最初に行けるところは、職員室しかない。まあここにいる人から情報を得



↑いかにもスポーツ少年してる青田少年。

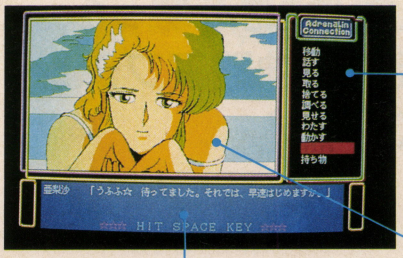


↑プールにいるのは天野亜梨沙ちゃん。

て、ほかの場所に行けばいいんだが、2人しかいない。それもしゃべってくれるのは、となりの席の平川先生だけ。向かいの牛島先生は「どうも」なんてあいさつだけ。「おい、平川、なんかしゃべれよ」なんていっても教えてくんないから、見たり見せたり調べたり、きいたりする。なんだかんだやってると、週番の香山麗子ちゃんが教室に残ってるっていわれ、さっそく会いに行く。

ここでは、日記やキズや転校生のことや、音楽のマリア先生のいるところなどの情報が得られる。ケッコウ重要なとこなんだ。でも、タダでは教えてくんないよ。なんてったって、麗子ちゃんはかわむら先生に気があるんだもの。キスぐらいしてあげなくちゃ。しかし、あまりここでしすぎると、ほかのところでもしなくちゃなんないときがあるから、疲れないようにほどほどにしとこう。

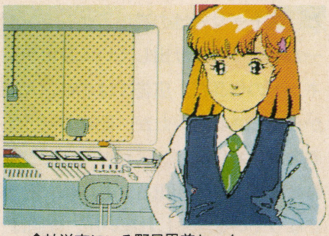
■PC-9801Fシリーズ、Mシリーズ、UVシリーズ ㊐ 7,800円 （PC-8800シリーズも発売予定）問ビクター音楽産業☎03-423-7901



コマンドウインドー。あたりまえのことだが、捜査を進めるには、場所の名詞をいわせるか、出さないとふえないぞ。

つねに自分が話している相手か見ている場所が表示される。こういうふうに急にアップで迫られたりする。

かわむら「〜」と表示されたら君のことば。相手のはそのつど名前が表示される。これは亜梨沙ちゃんのことば。負けソーでしょ。



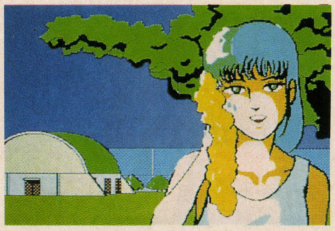
⬆放送室にいる野尻里美ちゃん。

次は物理準備室。入ると男子生徒の青田がいる。なんだつまらない。などと思わず、調査調査。この青田がふり向くとこなんか、アニメしちゃってなかなかでっせ。だが、こいつはあまり参考にならなかった。見切りをつけて今度はここから見えるプールに胸をドキドキさせながら行っちゃってみちゃう。予感は的中し、うるわしい女生徒

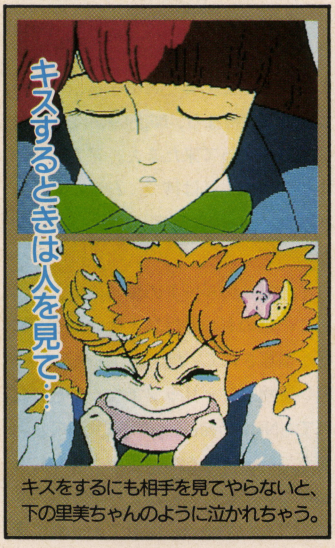
⬆体育館裏にいる不良３人組。キョワイ。

が水着姿でプールサイドで休んでいる。名前は天野亜梨沙。あとでまわりの人間にきいてみたけど、あまりマジメな子じゃないらしい。んでも、そんなこと問題ないもんね。しっかり、捜査を前提に仲よくしちゃったりする。するとまた、キスシーン。モテる先生はつらい、って感じだ。ここらへんでもう、犯人捜してんだか、女の子誘惑してんだかわかんなくなっちゃう。

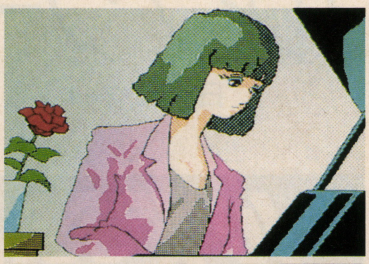
でも捜査を進めなくちゃゲームは終わんないから、日記の持ち主に会いに行っちゃってみちゃったりする。持ち主は野尻里美。放送部員である。う〜ん、麗子ちゃんや亜梨沙に比べてちょっと子どもっぽい感じがするが、彼女もなかなかキャワイイ。どれがいいかな？なんて迷っちゃったりする。自分のものでもないのに。またここでいろいろやって、何か見つけるんだけど、キスも懲りずにやっちゃう。すると、

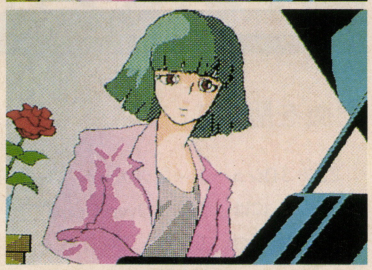


⬆明るく健康的なスポーツ少女日野涼子嬢。



キスをするにも相手を見てやらないと、下の里美ちゃんのように泣かれちゃう。





優雅にふり向くキャラ

うるわしの雅マリア先生である。話しかけるとこのように顔を上げてくれる。青田少年と比べてみてくれ。ウツクシイぞ。ちなみに彼女はのちのちまで捜査の手助けをしてくれる。

今までとはちがった反応が出ちゃう。そう、泣かれてしまうのだよ。まあ、これがふつうなんだけどね。もうもうるさいからここは飛び出る。

さあ、次はどこへ、っと考える。大人の色気をもっている、音楽の雅マリア先生に会いに行っちゃう。と、ここでもまた顔上げアニメシーンが見られる。さっきの青田とちがって優雅だ。聞いた話によるとここではけっこう重要な手がかりが入手できるそうだ。ひとつやってみてね。まあなんだかんだいって、校庭に行ったり、体育館の裏行ったりして進めていくんだけど、今回はここまでしか行けなかった。まあ、この進め方だけでなく、ほかにもいろんな展開の仕方があると思うけど。

よく考えるとこれは、犯人はだれだっ、だれだっ、などでアドレナリンしてるんじゃなくって、女性関係でアドレナリンしちゃっているのかもしれないね。ひとつ、女の子への接し方がわかんないコや、学校に女の子がいないコはこれでシミュレーションしてみるといいかもしれない。ま、とにかく、これは登場人物も多いし、イラストもきれいだし、メッセージの量も豊富だから、まず飽きさせないと思うよ。

ルクソール

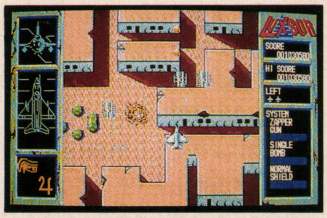
日本テレネット

愛機Night Over Egypt号を駆って、伝説の神殿アブシンバルへ！

愛機を駆って

2D＋3Dシューティングゲーム『ルクソール』には、"Night Over Egypt"という副題がついている。これこそ、主人公フィリップが全財産をかけて復活させた愛機であり、このゲームでプレイヤーがあやつる戦闘機の名前なのである。

若き冒険家フィリップは、父の形見の古い本から、幼いころ、寝物語に聞いた、古代エジプトの王の遺跡である、「アブシンバル神殿」の存在を確信し、冒険家としての血をたぎらせた。そして、その古い本の著者の注文どおり、

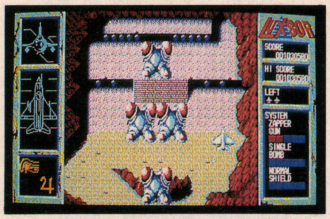


⬆ステージ1。海上をぬけてピラミッド上空にさしかかったところ。

⬆ステージ2。ナイル川支流の上空だ。

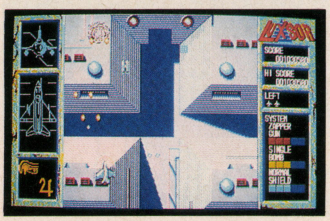
ミグ戦闘機の改造機であるNight Over Egypt号をつくり、単身、エジプトの奥地をめざして離陸した。

考えてみれば、奇妙な本である。その本の作者は、アブシンバル神殿の存在を主張するだけでなく、自分がそこにいて、読者に来ることをすすめているのだ。それは、こんな調子で始まる。



⬆ステージ3。不気味な感じのする峡谷上空。

⬆ステージ4。ピラミッド近辺の住居。



⬆ステージ5。ここも海上を飛び続けたあとのシーンで、古代文明のつくった近代的都市の上空なのだ。

「……もし君が、私のいうことを真実として受け止めてくれるなら、それほどバカで純粋なら、Night Over Egypt号に乗ってやって来たまえ。アブシンバル神殿にて、私は待つ。おっと忘れておった。ルートの説明をせねばならんな」

そのあとのルートの説明には、とてもこの世のものとは思えないような世界が描写されていた。これを読んだら、若い冒険家フィリップでなくとも、だれでもNight Over Egypt号に乗って、アブシンバル神殿をめざしたくなるにちがいない。ただし、たどり着ける人間は、ごくわずかの、勇者であり真の冒険者である者だけであろう。

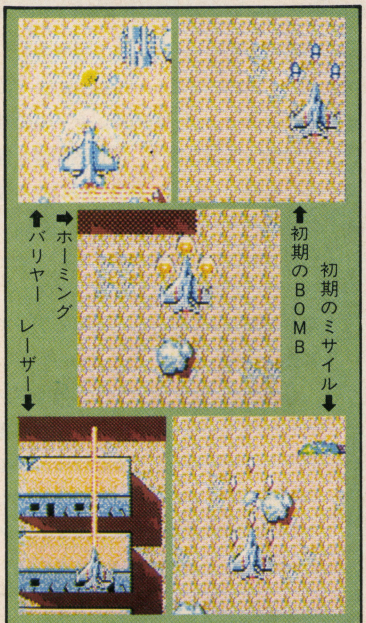
ドラマチックなプロローグの『ルクソール』は、『ヴァリス』、『女神転生』と、ストーリー性の高いアクションゲームを次々と作り出している日本テレネットの作品だ。広告ではずいぶん前から告知されていたが、記事で紹介するのは、本誌では、これが初めてだ。おそらくこの号が出るころには、発売となっているかもしれないが、今回は、完成直前の画面を紹介するため、日本テレネットまでおじゃまして取材したものだから、完成版とは、若干変わっているところがあるかもしれない。

ストーリーは初めに紹介したとおり、主人公の冒険家フィリップが、ミグの改造機Night Over Egypt号をあやつって、父親の形見の本にあった、伝説の神殿アブシンバルで待つ、その本の著者に会いに行くというもの。神殿に向かう途中、ピラミッドの上空を飛び（1面）、ナイル川の支流を上り（2面）、大渓谷をぬけ（3面）、遺跡の中をぬけ（4面）、そして、永遠に続くとも思われる大海原からのぬけ道を見つけ、いよいよ神殿の入り口へと迫っていく（5面）。各面の最終場面では、巨大なサソリや、スフィンクスといった、不思議な怪物たちをたおさなければならない。そして、その怪物が守るようにしていたピラミッドの中へと入っていく。

自機は、ミグ戦闘機の改造版。初めのうちは、対空ミサイル（WEAPONの通常）と対地ミサイル（BOMBの通常）の最低の装備しかない。なにしろ、個人の私財をかけてつくったわけだから、そんなに強力な装備をつけられない。そのかわりに、敵キャラをたおすと出

PC-8801mkIISRシリーズ、FM-77AVシリーズ　2枚組　日本テレネット　☎03-268-1159

てくるアイテムを手に入れて、武器をグレードアップしていくことができる。WEAPON、BOMBだけでなく、ARMORを装備するためのアイテムもあって、これをいくつか手に入れれば、



NightOverEgypt号のパワーアップの方法は、新しいシステムによるものだ。パワーアップのアイテムは、ARMOR、WEAPON、BOMBのそれぞれ3種類あり、これは敵をたおすと、空中に出現するもので、それぞれ色（ゲージの色と同じ）によって分かれている。これをとると、各ゲージのレベルが1つ点灯する。これが、ふえていくことによって、現在使っている武器のレベルアップができる。たとえば、今まで単発だったものが、2連発、3連発とふえていったり、幅が広くなったりといろいろであるが、武器の種類は、基本的に変わらない。さらに、レベルのゲージが7つ目でいっぱいになり、8つ目をとると、今度は、ランクが上がることになる。ランクが上がると、今まで使っていた兵器から、1ランク上の兵器にかわる。たとえば、対空ミサイルが、今度は、レーザーにかわり、さらにランクが変わるとホーミングミサイルにかわるといったぐあいだ。

ランクが上がったときは、ゲージは、0になっている。ここが、このゲームのポイントの一つだ。つまり、たとえランクが上の兵器でもレベルはいちばん低いところにあるわけだから、攻撃の効率はあまりよくない。場合によっては、戦力が低下することもあるから、アイテムをとるときのタイミングを十分に注意しよう。

バリアを装備することができる。

ピラミッドの中に入ると3D画面に移る。狭い通路の中を高速で飛ぶ敵との対戦はとても88とは思えないスピード感を味わわせてくれる。

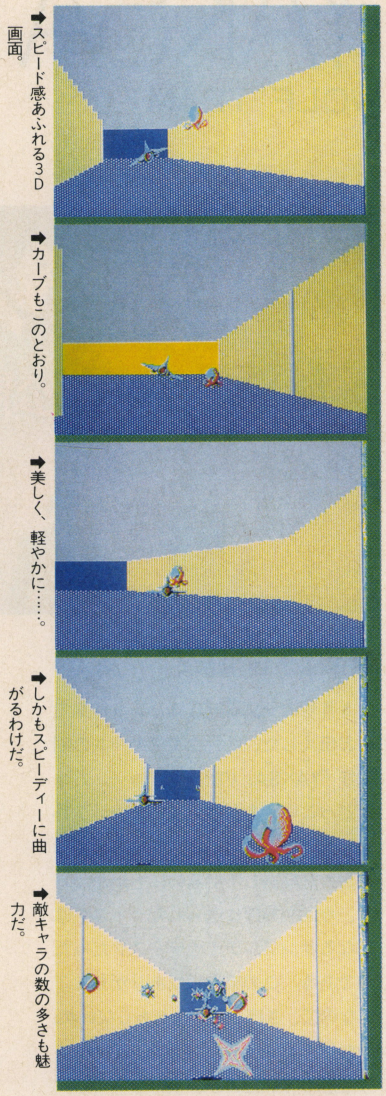
途中で、分岐路があるところが出てくるが、88で最高速のスピードを誇る3Dスクロールシューティングであるだけに、分岐路をどちらに行くか選んでいるような余裕などないだろう、という親心（？）で、ここはグラフィックだけになって、どちらか一方に自動的に進むようになった。

写真にあるようなカーブのところも、そういうわけで、激突の心配なく高速で突っきることができるようになっている。

もの足りないような気もするが、このほうが、スピード感を存分に味わえることは確かだろう。

このピラミッドの奥には、あの本の著者が役に立つアイテムを用意してくれている（まったく敵なのか味方なのかわからないやつだ）。

現在、テレネットのスタッフは、メモリーと格闘しながら、ビジュアルシーンをたくさん入れるようにぐわんばっている。また、ストーリー性の高いアクションが出るかと思うと楽しみである。ストーリーがしっかりしてるとアクションのノリもちがってくるし、ビジュアルシーンもはげみになってくる。



➡スピード感あふれる3D画面。

➡カーブもこのとおり。

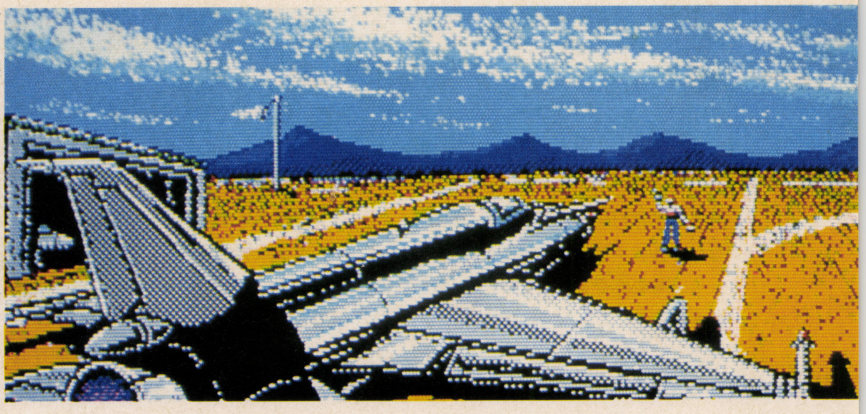
➡美しく、軽やかに……。

➡しかもスピーディーに曲がるわけだ。

➡敵キャラの数の多さも魅力だ。

はたして、父親の形見の古い本の作者とはどんな人物なのか。

謎の多いアクションゲームになりそうである。

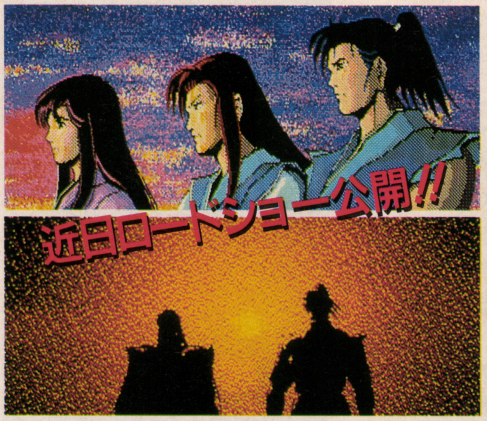


➡われらがNight Over Egypt号。

YAKSA

WOLF TEAM

戦乱渦巻く戦国時代、歴史の陰に生きる男たちがいた



最空のラフイラストだ。

まずは予告編まで

8月号の列島縦断最強ソフト特集でもお伝えした、新鋭ウルフチームの期待作『YAKSA』の完成版が……、おっとどっこい、まだ届いていない。7月中旬発売予定と発表されてから、すでに数カ月経過しているのにもかかわらず、今回編集部に送られたディスクは単なるサンプルデモのディスクだったのである。この業界ではありがちなことなので、さほどおどろきもしないが、おかげで当初4ページで徹底紹介しようと思っていたのが、情けないことに1ページとなってしまった。それに、8月号で設定やらさわりの部分を紹介しちまっているので、今さら書くことがほとんどない。このページを任された私は困ってしまった。残りの部分は写真で埋めとくしかないかなと、これで紹介終わりにしようとすると、編集部K氏に「ばっきゃろー! 手をぬくな」とどやされてしまったので、しかたなくサンプルディスクといっしょに送られた開発資料片手に、8月号と重複しないようにレビューすることにする。

8月号の紹介を読んでいただければわかるように、この『YAKSA』はリアルタイムアクションゲームに戦術的なシミュレーションの要素をもりこんだものだ。その名も「ストラテジー・アクション」という、まったく新しいゲームジャンルである。舞台は純日本的に群雄割拠の戦国時代。それを背景とし、戦術選択が行われるストラテジーモードは思わず、シミュレーションの名作『信長・全国版』を連想させる。

また、1人プレイはもちろん、主人公の2人のキャラを別々にあやつることによって2人同時プレイも可能にしている。これも単に2プレイヤー制を導入したというのではなく、いわゆるRPGの戦士と魔術師という、キャラクター性を前面に押し出した奥深いゲームデザインなのである。さらに、アクションシーンには敵キャラばかりでなく、主人公をめぐるストーリー展開上の重要人物も登場し、会話を得ることができ、これに至ってはAVG的要素までももりこんでいるといえよう。

ゲーム展開はストラテジーモードにより、進行、援護、情報入手、蘇生、休養などのファンクション決定をし、おなじみのシミュレーションのように各人のターンが行われる。ゲームの目的は数々の謎を解き、魔空への道を探し、蛇髪仙、紅竜、麗鬼と呼ばれる魔空三人衆をたおし、魔空の王〝死魔人〟をたおすことにある。アイテムやキャラクターも多数にわたり凝っていて、時代物が好きな私としては早くプレイしたいかぎりだ。

ともかく、ゲームというものはプレイしたのとしていないのとでは、180度近く印象が変わってくるだけに、現在の時点ではなんとも確かなことがいえないのが残念だが、サンプルディスクを見たかぎりではグラフィックよし、ミュージックよしと大いに期待がもてそうなソフトである。来月号あたり、完成版ができたら必ずレビューするからもうちょっと待っててね。

ということで、とりあえず今回は予告編まで……。

⬆戦乱渦巻く戦国時代。

⬆歴史の裏には隠されたドラマが。

⬆そして迫り来る〝魔空〟とは!?

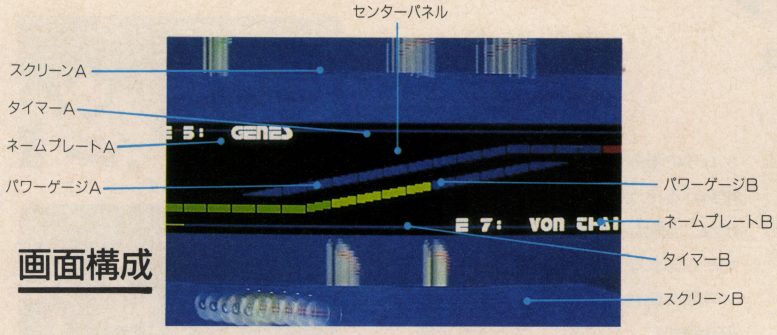
⬆選ばれし〝夜叉〟とは!?

➡運命に流される2人の若者

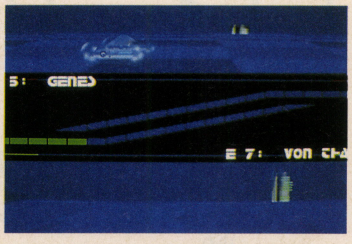
ダイレス

ボーステック

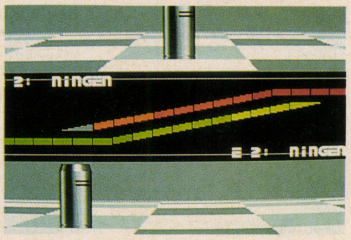
超リアルな3Dフィールドの中で、君はコンピュータに勝つことができるか！



画面構成



➡ボールを立てるところがポイント。



⬆これは練習モード。

初のVA専用ソフト

おそらく、PC-88VA専用のソフトとして、初めてのゲームソフトであろう、この『ダイレス――ガイガーループ――』は、88VA専用として、ふさわしいソフトだといえる。

横8マス、縦80マスのループ状（縦がつながっている）のフィールドをF.V.S.（Fighting Vehicle System）と呼ばれる乗り物に乗り、それぞれ相手が配置した16本のポールを先にすべてとったほうが勝ちという簡単なルールなのである。対戦は、練習モードの場合、コンピュータ対コンピュータ、人間対コンピュータ、人間対人間とあり、試合モードになると、プレイヤーと22人のトルーパー（コンピュータ側の思考ルーチン。各自個性をもっている）と人間がトーナメントを行う。

と、ここまで読んで、「いったいどこが、88VA専用としてふさわしいゲームなんだ」と思われるだろう。

だが、これだけ単純なルールで、おもしろいゲームにするとしたら、よほど、リアルな動きとスピード感、優秀な思考ルーチン、美しいグラフィックがないともたないはず。おそらく、今までの8ビットのパソコンでは、できない世界だ。

『ダイレス』は、上の条件をすべてクリアしている。とにかく、画面の美しさは、写真を見てもらえばわかると思うが、さらに、F.V.S.の動き（加速感や物に当たったときの感触や、敵とすれちがうときの音など）も最高にリアルなんである。現実の世界ではできないのだが現実の世界でつくればこのとおりになるだろうという世界をパソコンの画面の中につくり出してしまったと考えればいい。別の空間にあるものを遠隔操作しているような感じなのだ。

トーナメントに出る前にまず、F.V.S.の動きについて、習熟しなければならない。加速していればそれだけ曲がりにくくなるだろうし、物に当たれば（この場合、ポールだけでなく、敵のF.V.S.や、カベもふくまれる)スピードもダウンする。初めは、赤ちゃんが歩き方を覚え始めたときのようなもので、まだまだ「鬼ごっこ」をするには早いのだ。

『ダイレス』には、操作の練習モードはない。練習モードといってもすでに試合の形式になっているのである。人間は、初めのうち、コンピュータとの戦いに敗れ、屈辱を覚えつつ、動きをマスターしていくことになる。だが、これがバネになるのであって、動きを覚えながら、同時に、戦略もある程度は立てられるようになっていくのだ。だが、もう歩き方を覚えた大人なら、それほどマスターするのに時間はかからない。少なくとも月面で歩く練習をするよりは簡単である。そして、F.V.S.の操作になれたならいよいよ、トーナメントに出場だ。トーナメントに出てわかったのは、それぞれ22人の敵の動きが、個性的（といっても、私は、まだ、Dランクの人間とまでしか対戦していないのだが）であるということだ。ポールの配置のしかたや、取りかた、さらには試合開始前の態度（じっとしているのや、ぐるぐる回ってポールの配置を調べているのなど）まで違う。

さらに彼らは、試合に負けることによって、学習し、二度と同じ戦法では負けないように育っていき、自分でも技をみがいていくということだ。人間ももたもたしていると、Fランクから上には行けなくなってしまう。

このゲームでもう1つおもしろいのは、プレイヤーがDランクで優勝すると、SIMULAという、まっさらな思考ルーチンのついたF.V.S.を1台提供してくれることである。これを練習モードで鍛えて、学習させ、トーナメントで、戦わせることができる。香港のカンフー映画によく出てくる主人公の空手の師匠みたいなのりで、楽しむことができそうだ。

これを持っていれば、88VAをほかのパソコンユーザーに自慢できるという、一作である。

■PC-88VA専用　5インチ2HD　¥ 6,800円　問ボーステック☎03-407-4191

ウイングマンスペシャル

さらば夢戦士　エニックス

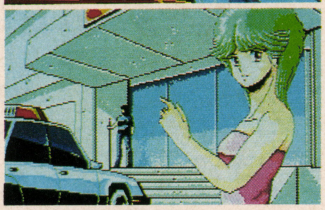
凝ったグラフィックによる〝あおい〟さんは、これまたステキだゾ。

再び地球あやうし

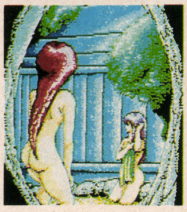
出た！　またまた出た『ウイングマン』。最新作はおスペだど。う〜ん、サブタイトルに〝さらば夢戦士〟なんてのがついてるから、もしかしたら最終回かもしれない。だからこころしてとりかかりたい。と、いきり立っちゃったけど、まだ発売されたワケじゃないんだよね。ま、とにかく超新作ということで紹介しよう。

これが今までの作品とちがうとこは、グラフィックなのである。なかなか質感が出ていてよい。そんできいてみたら、線画でかき、色を点でつけたというのだ。ちょっとスゴイよ。でね、イラスト1枚にかかる日数をきいたらビックリするよ。なんと、1週間に1枚か2枚しかできないんだって。そりゃそうだよね、そんなに細かくやってるんだったら。もうカメの歩みというより、カタツムリの歩みだね。予定では全部で50枚あげるそうだから発売に間に合うのかね。心配だ。そうそう発売は10月末だから忘れないように。

←なかなかな雰囲気のあるグラフィックだ。



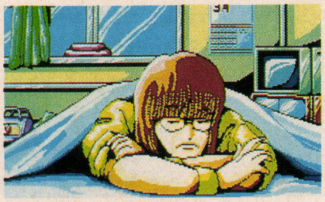
←警察なんかも出てきたりする。



←入浴のぞきシーンである。

今回の舞台はヒーローアクション部の合宿先だ。ちなみに、ストーリーはこうだど。

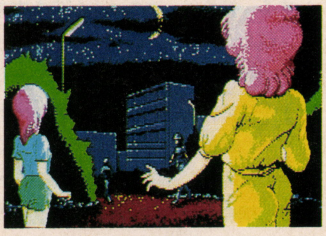
突然現れた新たな敵に占領されたボドリムスは、新支配者ライエルを迎えた。そしてそいつはやっぱり、地球征服をたくらみ、ボドリムス人であおいの幼なじみであるナースを地球に送りこむ。そんなことはまったく知らないウイングマン（健太）たちは、ヒーローアクション部の合宿にいそしんでいる。もちろんあおいもいるわけだが、あおいは、こういうときもウイングマンをパワーアップさせようと、ディメンションパワーでシードマンをつくり出し、健太を襲わせるのだった。また、それと時を同じくして、ナースも自分の部下のシードマンを健太に送っていた。そして、一生懸命シードマンをたおしている健太はどんどん力をつけていく。だがナースがだまっているはずがない。ナースはやはりウイングマンに戦いをいどむのだった。



⬆寝てるんじゃないよ。考えてるんだよ。

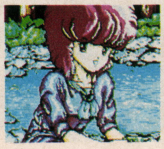
⬆フッフッフッフ。ぼくがだれだかわかる？

⬆いやーん、そんなに見つめないで。



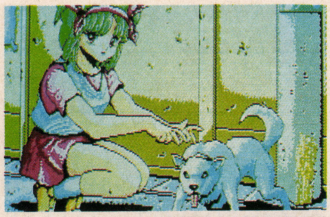
⬆公園にボーッと歩いていく2人。

⬆海も見えるんであります。



⬆お、これは川のそばだな。

⬆ ああっ、あおいさんだ。やっぱキレイだ。



➡犬といっしょのリロもキャワイイ。

なぎさで寄りそう2人はだれとだれ？➡

っていうところでやめておこう。あんまり教えちゃうと、あとの楽しみが半減するからね。最初は合宿が舞台なんだけど、これは夏休みの設定だから、みんながバイトしているところの町や、近くの公園が舞台になる。あと、残念なことに、あおいさんはこれで死ぬことになっいてるらしい。グスッ。あとは、完成してから紹介することにしよう。

10月末発売予定　価格未定　問エニックス☎03-366-4345

ローグ

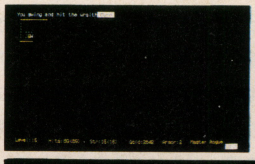
アスキー

伝説のおもしろRPG、ついに88になぐりこみなのじゃっ！　イエンダーの魔よけはいずこに……。

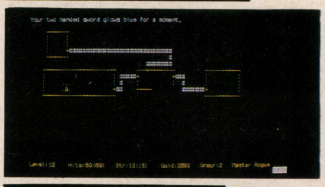
RPGの基本である！

『ローグ』である。88移植版なのである。これまで、ネットや98でしかプレイできなかったもので、知る人ぞ知る、というか、好きな人はとことん好き、で残りの人は「何、あれ」というような、一種カルト的な人気をもつRPGで、ビーエヌエヌからはハンドブックまで出ちゃうし、それはもう大変なものなのである。内容はといえば、テキストによるグラフィックを使ったRPGで、やるたんびにマップやアイテムの名前とかがちがってるという、要するに短時間で何度でも遊べるゲームソフトである。目的は地下数十階にあるというイエンダーの魔よけを持ち帰るというもの。キャラはすべて、文字で表されるんだけど（このへんがグラフィックありに慣れてる人から見ると、なんか情けないゲームみたいに思われがちなところなんだけど）、ⓐが自分、AからZまでがモンスター、残りのアイテムは、：や=、へといった記号で表示される。ゲームとしては、これぞRPGという感じで、やっぱモンスターと戦うんだけど、戦闘なんかも、もろ簡単で、ただぶつかるだけ。かわりばんこに攻撃するので、キーたたき続けないといけなくて、知らない人には、アクションゲームやってるみたいに見えることがある。で、見かけ上、えらくつまらなそうなゲームなんだけど、やってみると「これっきゃない！」っていうぐらいおもしろいゲームっていうジャンルがあるとしたら、これはその典型だと思う。とにかくおもしろい、と思う。と思うというのは、人にすすめても、全然おもしろがらない人がいるから。こればっかりは、信仰とか政治信条とか地域意識とかといっしょで、どうにもならない問題だと思う。でも、食糧がなくなって、ふらふらとさまよってる感じや、突然Tの字にぶつかって（トロールのことだよ）ギャッ！とかいうとことか、すごーくスリルに満ちてるし、階級とかも、GUILD NOVICEから、GUILD MASTER、DRAGON LORDなど、20レベルあって、これが上がってくと、やっぱりうれしいし、各種トラップとかもハッとさせられるし、中身的には、そうとう細かいとこまでサポートしたRPGなのである。たとえば冒険を始めて、地下何階かで、あるヨロイを拾ったとする。ふつうは、これつけると防御力がふえるってのが決まりだけど、ここではそうでもない。うっかりつけても、防御力は下がるわ、脱ごうと思っても脱げないわ、なんてこともある。これは、そのヨロイには呪いがかかってるから。呪いを解くには、それ用の魔法が必要。で、その魔法だって、拾ったときは、何の魔法だかまったく不明。唯一、Identifyの魔法があるときだけ、しっかりどんなものか確かめられる。あとは実際に使ってみるしかないんだけど、これがくせもので、モンスターを呼び寄せる魔法だったりして、ギャッ！ってこともある。薬や、武器にしても同じこと。要するに、全部自分の力で解決しなくちゃいけない。実際のダンジョンの中にいるって、こんな感じじゃないのかなって気にさせられる。そうそう、出口のない部屋なんかにワープというか、入ってしまったり。ふつう扉は＋で表示されるんだけど、この＋のない部屋に下りることがある。でも、どこかにはあるはずなんだけど、というときにSキーでサーチをくり返したり。一度サーチしてもダメ。何度も何度もやらなくちゃ＋が出てこないなんてこともある。モンスターも、アイスモンスターやドラゴンみたいに遠隔攻撃をしてくるのもいるしマクエイターのように、ヨロイをさびさせて、防御力を弱めたり、ラトルスネークは、こっちのストレングスを下げるし、ニンフとかは、大事なアイテムとって逃げていくし、と、まず飽きるってことがない。ふつう、レベルが下のモンスター何度もやっつけて、レベル上げてとか使うんだけど、このゲームでは食料探さなくちゃいけないから、1フロアに必要以上とどまることもできないし。とにかく、息つくひまがないのである。

88版は原則、98版と同じで、多少キー操作がちがうだけ。中身はもちろん同じだが、プレイしたものは、キーの先読みがあって、ちょっと疲れた。それ以外は、やっぱり『ローグ』おもしろい。一度、チャレンジしてみてほしい。マップはやるたびに変わるので、必勝法はないが、戦術というものは存在する。さっき書いた、ビーエヌエヌ社の『ローグハンドブック』（1500円）には、そのへんのことがくわしく書かれているので　参照されたし。

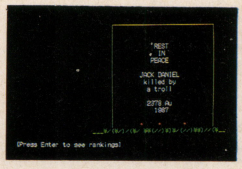


←ライスとの息づまる戦闘！



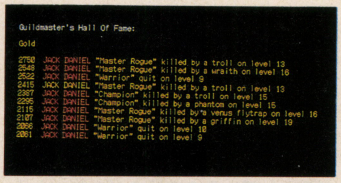
←部屋は自分で切りひらいていくのだ。

←ニンフに盗癖があるので注意。



←死んだっ！

⬇ベストテンなの。全部J.D.。



■PC-8800シリーズ　9,800円(9月18日発売予定)　問アスキー　☎03-486-8080

魔王ゴルベリアス

魔物にとりつかれた王国から、姫を助け出すのだ。

コンパイル

スンナリ楽しめちゃうぜ

ここアレイド王国は深い谷に囲まれた静かな平和の国である。ところが、いつしかその谷底に魔物を見たというものが現れ、しだいにその数も増し、人々のなかには魔物をおそれて王国をはなれていく者も少なくなかった。

国王アレイド・アレキスはそのことで頭を悩ませ、ついには病に陥ってしまう。父の姿を見かねた一人娘の王女リーナ姫は、王の病を治すのに必要だという薬草メアを求めて、それがしげっているという谷底にひとりで向かったが、行方不明となってしまった。

⬆リオ。ヒントをあたえてくれる。

⬆ウインクル。パスワードを教えてくれる。

⬅ランダー。体力を回復してくれる。

そんなおり、１人の旅の少年がアレイド王国に立ち寄り、この話を偶然耳にする。彼の名はケレシス。正義感と勇気を持ち合わせた彼は姫を救い出すべく、谷底深く下り立った。そこで彼を待ち受けたものは、荒れ果て、水のかれた谷川と、不気味に口をあけた洞窟だった。勇士ケレシスの冒険が、いま始まろうとしている――。

ゲームの目的は、魔王ゴルベリアスとその７ひきの親衛隊と呼ばれるデカキャラをたおし、リーナ姫を救い出すことにある。もちろん、これらのデカキャラのほかにも、ところ狭しとモンスターは登場する。その数およそ60種以上。

アイテムその一部

001200
ポーション　パワーの最大値アップ。

001500
バイブル　ファインドマックスの最大値が上がる。

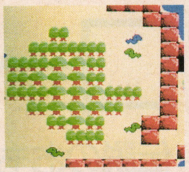
001000
クリスタル　ゴルベリアスの呪いの封印を解く。

000300
ゼストの靴　モンスターのダメージから早く立ち直れる。

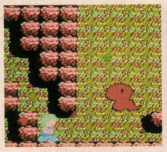
005000
アルザスの盾　敵の弾をはね返すことができる。

まずゲームをスタートすると、横スクロールの洞窟シーンがキミを待っている。日ごろ鍛えた腕でくぐりぬけてくれ。そして洞窟をぬけると、地上に出られる。

このゲームのマップ構成は、この地上シーンと縦、横の洞窟シーンからなり、地上シーンはデカキャラなどをたおすと、行動半径が広がる仕組みがとられている。また、地上の随所に穴があいていて、その中にはゲームを進めていくうえでのヒントをあたえてくれる妖精がいたり、重要なアイテムや秘密が隠されているので見のがさないようにしよう。なかには、その近辺にいるモンスターをやっつけないと現れない穴もあるので要注意だ。とくにアイテムのクリスタルは重要なので、見のがさず集めよう。

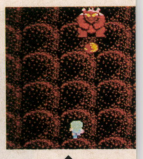


➡地上シーン。４方向スクロール。

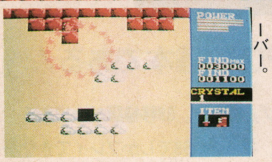


⬇横洞窟シーン。でかいけど、こいつは親衛隊ではない？

⬇縦洞窟を進んでいくと……。



⬆最初のデカキャラ、デスバ登場！



⬅あわや、ゲームオーバー。

このゲームには FIND（ファインド）という、聞き慣れぬパラメーターが設定されているが、それは隠されているものを見つける能力のこと。とくにむずかしく考えることはなく、通常のRPGのGOLDと思ってもらえればよい。モンスターをたおすことによって得られ、現にこれと交換にアイテムを得たり、体力回復がなされる。ただ、つねに FIND MAX（ファインド マックス）という上限があり、この値以上にFINDをためることはできない。この上限をふやすためにはアイテムのバイブルを手に入れることが必要となってくる。

また、健闘むなしくゲームオーバーとなってしまったキミには、親切なコンティニューモードがついているのでご安心を。妖精が教えてくれるパスワードをキチンとメモっておけば、その場の状態のままリプレイできるし、誤ってパスワードをメモるのを忘れてしまっても、FINDのみ半減という代償でリプレイすることができる。

操作はもちろんジョイスティック対応で簡単だが、この手のRPGだけあって、どちらかというとアクション性が強い。まあ、はっきりいって、これといった目新しさもないソフトだが、それだからこそ安心して、みんながすんなりと楽しめるゲームといえるかもしれない。

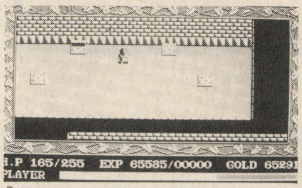
■MSX2　メガロム　5,800円　問コンパイル☎082-263-6006

BEST SOFT 30

SOFT RADAR

『ガンダーラ』　『うる星やつら』　『ジーザス』

来たな『イース』！って感じ。あーあ、またファルコムかって感じ。脱帽！『ガンダーラ』も6位から2位に上昇。これから年末にかけて、大作もかなり出そうだから、楽しみだね。『サバッシュ』も強敵が多くて大変だと思うよ。



『イース』

今月 順位	今月 得票数	累計 順位	累計 得票数	ソフト名	メーカー名	ジャンル	機種
1	106	26	121	イース	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ，X1シリーズ
2	64	34	94	ガンダーラ	エニックス	RPG	PC-88Rシリーズ
3	56	49	61	うる星やつら	マイクロキャビン	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ
4	48	24	124	ジーザス	エニックス	アド	PC-88Rシリーズ，FM77AV
5	36	19	147	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	シミュ	PC-88Rシリーズ
6	34	12	267	現代大戦略	システムソフト	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ
7	32	9	297	めぞん一刻	マイクロキャビン	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-77
7	32	4	390	ディーヴァ	T&Eソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ，X1シリーズ，FM77AV，MSX、MSX_2
9	28	74	30	サイキックウォー	工画堂スタジオ	RPG	PC-88Rシリーズ
10	26	3	405	信長の野望・全国版	光栄	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，MZ-25，MSX
11	22	58	45	魔城伝説II	コナミ	アク	MSX
11	22	16	175	ダ・ビンチ	ポプコム	ツール	PC-88シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
13	18	31	106	九玉伝	テクノソフト	RPG	PC-88Rシリーズ，X1シリーズ，FM77AV
13	18	10	293	三国志	光栄	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ，FM-16β，MSX
13	18	2	562	ロマンシア	日本ファルコム	アド	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，MSX，MSX_2
16	16	1	896	ザナドゥ シナリオII	日本ファルコム	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
16	16	69	32	地球防衛軍	アートディンク	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1 turboシリーズ
16	16	8	305	シルフィード	ゲームアーツ	アク	PC-88Rシリーズ
19	14	121	14	ウィザードリィ3	アスキー	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
19	14	112	15	ウルティマIV	ポニー	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
19	14	42	73	デスフォース	リバーヒルソフト	RPG	FM77AV
19	14	30	106	ウィザードリィ	アスキー	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
23	12	15	187	グラディウス	コナミ	アク	MSX，PC-88Rシリーズ，X1シリーズ
23	12	43	71	エルスリード	NCS	シミュ	PC-88Rシリーズ，X1シリーズ
23	12	100	18	OGRE	システムソフト	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ
23	12	112	15	女神転生	日本テレネット	RPG	PC-88Rシリーズ，X1シリーズ，FM77AV，MSX
23	12	5	345	覇邪の封印	工画堂スタジオ	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ，MSX
28	10	84	23	上海	システムソフト	思考	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ
28	10	40	85	信長の野望	光栄	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ、PC-60、66、80，FM-7シリーズ，X1シリーズ，MSX、MSX_2，MZ-15、25，SMC-777ほか
28	10	39	87	アルゴー	呉ソフトウェア	RPG	PC-88Rシリーズ，X1シリーズ
28	10	14	194	太陽の神殿	日本ファルコム	アド	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
28	10	69	32	カーマイン	マイクロキャビン	アド	PC-88シリーズ、98シリーズ

■機種の略称　PC-60→PC-6001，PC-66→PC-6601，PC-80→PC-8001，PC-88→PC-8801，PC-88R→PC-8801SR以降，PC-98→PC-9801，II→mkII，MZ-15→MZ-1500，MZ-25→MZ-2500
■ジャンルの略称　RPG→ロールプレイング、アク→アクション、シミュ→シミュレーション、アド→アドベンチャー、スポ→スポーツ、思考→思考ゲーム

RANDOMFILE

らんだむふぁいる

ガールフレンドの電話番号は、形にならない宝物だ。ダイヤルするという“手間”がときめきをもたらしてくれる。新発売の電子電話帳やオートダイヤル腕時計には彼女の電話番号を登録する気になれない。便利さは“愛”と反比例するものなのだろうか。

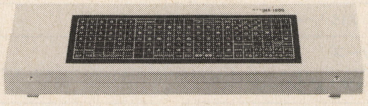
PC情報

身障者の操作を可能に。ノンタッチキーボード

HA-1000

日本通信建設(株)東海支社は、重度身体障害者向けのPC-9800シリーズ用キーボード「ノンタッチキーボードHA-1000」を開発した。通常のキー入力操作の困難な重度の身体障害者でもパソコンを自由に活用できるようくふうしたキー入力装置だ。　このキーボードは、指、首、足など、身体の一部を使って接点スイッチ、マウス、トラックボール、ジョイスティックなどを操作することにより、通常のキーボードと同等の入力が行える。日本語文書作成に適した文字配列と大型LEDの発光により見やすく、さまざまな姿勢からの操作が可能だ。

障害の程度に合わせて、スキャンモードとマウスモードの2種類の動作が選択できる。また、それぞれスピード、移動距離が調節可能となっている。RS-232C出力をほかのパソコン、プリンターなどの装置に接続して、さまざまな用途に使用できる。価格は25万円。(問い合わせ：052-971-9800)



一太郎の文書をそのまま伝送。留守番受信も可能

糸電話

エヌ・ビー・エス(株)は、日本語ワープロソフトのベストセラー「一太郎」で作成した文書を、そのままパソコン通信で送れる通信ソフト「糸電話」を発売した。PC-9800シリーズ対応で、MS-DOSを必要とする。

「糸電話」は、罫線、文字飾り、図形まで1コマンドで高速に完全に送受信する。次世代プロトコル（共通手順）といわれる7 bit Kermit（カーミット）を搭載しているため、データ落ちのない正確な伝送が実現された。操作性もくふうされていて、画面もわかりやすい。

オートダイヤル・メモリー機能つき。カーソル操作で相手先登録、発信ができる。また、オート受信機能つきなので、留守番受信機能があり、通常のFAXのかわりとしても使える。価格は2万2000円。(問い合わせ：03-864-9341)

英語の読解をアシスト。英日機械翻訳ソフト

ハリスII世

エヌ・ビー・エス(株)は、PC-9800シリーズ用の英文翻訳ソフト「ハリスII世」を発売した。このソフトは基本辞書3万語をもっており、さらに未登録の単語を随時登録する（ユーザー辞書の更新）ことにより、より正確な翻訳を行える。

「ハリスII世」の翻訳方法にはフロッピーに書きこまれているテキストファイルを読み取り翻訳する方法と、キーボードから直接入力してそれを翻訳する方法とがある。

キーボード入力の場合は翻訳の画面でそのファイルの中の英文を自動的に翻訳していく。

翻訳はその構文を解析、日本語の構文に訳してくれる。肯定文はもちろん、否定文、命令文、2重否定、さらに「All～not」などの構文にも対応する。

翻訳スピードは1時間に約1万5000語(RAMディスク使用時)。文中に複数の訳し方があるときには、そのすべてをカッコで示してくれるという親切さだ。

「ハリスII世」の入力（英文）データ、出力（翻訳文）データは、MS-DOS標準ファイル形式でフロッピーディスクに保存されるので、ほかの市販ソフトとの互換性がある。価格は5万8000円。(問い合わせ：03-864-9341)

電子楽器マニアにぴったり。パソコン通信ソフト

M&A EXPRESS

(株)インターコムは、音楽専門出版社の(株)リットーミュージックと技術提携して、リットーミュージックがサービスを開始した音楽／映像専用BBS“Music & AV Network”（先月号のこのコーナーで紹介）向けのパソコン通信ソフト「M&A EXPRE

ハリス 対訳プリント　A:翻訳.TXT　　1987/ 6/22　page 1

----- [001] -----

At last in 1964,people started an earnest campaign to clean the river.

- 1964年ついに、人々は川を浄化する（をきれいにする，を掃除する）まじめなキャンペーン（選挙運動）を始めた（を始動させる）。

----- [002] -----

They wondered what they could do first, and decided to examine how the water was polluted.

- 彼ら（それら）は初めて何ができるかを知りたがって、（と思う）、どんな風に水は汚染されるかも試験することに決めた。

----- [003] -----

Many factory owners learned how to clean the waste water from their factories.

- 多くの工場（製造所，海外代理店）持主（オーナー）達はそれらの工場（製造所，海外代理店）から廃水を浄化する（をきれいにする，を掃除する）仕方を学んだ。

SS」を共同開発した。「M&AEXPRESS」は、PC-9800シリーズ対応で、市販の300／1200ボー・全2重オートダイヤル・モデムを使って、〝M&A〟への接続を行う。

この通信ソフトは、従来の文字情報の送受信に加えてパソコンに接続されたMIDI規格のシンセサイザーから音色データをとりこみ、これをXMODEMプロトコルを用いてセンターに送りつけたり、反対にセンターから希望する音色データをXMODEMプロトコルで受信して、自身のシンセサイザーに音色を記録させることができる。

もちろん、PC-9800シリーズ上で、〝M&A Net〟であつかわれる最新の音楽情報をリアルタイムに得ることができるほか、音楽など特定の興味、趣味をもった会員どうしでの情報やメール交換の場としての利用、あるいは楽器カタログ、録音／ビデオ／レンタルスタジオの案内やリストなどの情報入手が可能になる。価格は2万4800円の予定。（問い合わせ：03-293-3355）

大型ミニコンなみ。分子の3次元構造を表示

分子設計支援システム

（株）サイエンスハウスは、分子の3次元構造を表すプログラム「分子グラフィックス」、「分子のモデリング」を発表した。PC-9800シリーズに対応する。

「分子グラフィックス」は分子構造の座標データをもとにあたかも手で分子模型を組み立てるような手軽さで、パソコン上に目的の構造を表示できる。回転や表示色設定、光源方向の設定、拡大、平行移動などは自由に行うことができ、その表現力は大型機に劣らない。価格は5万8000円。

「分子のモデリング」は、原子の3次元座標値と結合情報を対話形式で作成し、分子模型を針金模型、球棒模型で3D表示させる。大型機に格納したMM2（分子力学計算プログラム）との通信によって、入力データを高速計算し、最適な構造を視覚化できる。価格は、分子構造データ作成プログラムが3万8000円、MM2とのインターフェースプログラムが2万8000円など。（問い合わせ：03-818-1087、営業担当　高橋）

レコード、ビデオの整理に。カード型データベース

88-CARD

（株）アスキーは、PC-8800シリーズ対応のカード型データベースソフト「88-CARD」を9月25日から発売する。このソフトはホビーにもビジネスにも使えるという特性の両面を生かせるというものだ。

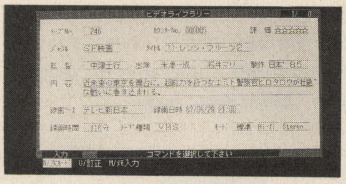
使いやすさを考えたコマンドメニュー方式を採用していて、すべての仕事を簡単な操作で進められる。また日本語処理は独自のかな漢字変換を使用していてスムーズに行える。

情報を書きこむ項目欄のレアウトやコメント設定は、使う人のセンスに応じて自由自在に決められるほか、データ記入のさいの指示や注意をうながすためのメッセージの使い勝手に応じて自由に設定できる。また、カードの裏にあたる部分には「メモ」を記入できるので、項目に書ききれない長いコメントを書き入れることも可能だ。

カード上の各項目に、「インデックス」を最大10項目設定できる。これをもとに蓄積したカードデータのなかから必要なものだけを、すばやく検索できるわけだ。

リレーショナルタイプのデータベース「Presse-88／XT」とのデータのやりとりも可能で、これまでにたくわえたデータをフルに活用できる。

印刷は、カードの形式そのままに印刷するカード印刷だけでなく、データをまとめて確認できる一覧表印刷、また、帳票、ラベルの形で印刷することも可能。価格は2万9800円。（問い合わせ：03-797-6506、広報　広瀬・猪原）



米国ベストセラーを日本語化。総合型ビジネスツール

VP-planner

（株）東海クリエイトは、米国ペーパーバックソフトウェアインターナショナル社（PSI社）の総合型ビジネスツール「VP-planner」の日本語版を完成、発売した。表計算、グラフ、データベースという3つの機能をもつソフトで、米国では1985年10月の発売以来、その高い機能と低価格により、連続70週以上ソフトの売り上げランキングに登場し、ベストセラーになってきたという。

「VP-planner」のワークシートのサイズは、縦9999行×横256列と広大だ。従来は複数に分割しなければならないような大きな集計表でも1つの表としてあつかえる。

パソコンでは初めて最大5次元まで可能な多次元データベース機能を装備した。通常のデータベースおよび集計表は、行（縦）と列（横）の2方向から成り立っているが、「VP-planner」はさらに、3方向（3次元）からデータの編集を行うことができる。

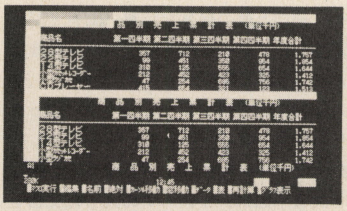
折れ線グラフ、棒グラフ、円グラフ、積上棒グラフ、XYグラフの5種類のグラフを装備したので、表計算で集計したデータをグラフ化するなどさらに応用範囲が広がった。

VP-planner」は柔軟なデータ互換性をもっている。「スウィング」「dBASEII、III」とは双方向でデータの互換性を、またシルクファイル、アスキーファイル形式のデータ読みこみが可能だ。

日本語入力は、連文節変換で定評のあるVJE-Σを標準で装備。これによりワープロなみの日本語入力を実現している。

強力なマクロ命令により、一連の操作をファンクションキー1つで実行させたり、さらにはアプリケーション開発など高度な利用もできる。

価格は3万2000円。（問い合わせ：03-456-4615、プロダクツ販売事業部　土屋・高尾）



エレクトロニクス機器

大量データ表示、多色表現。14型カラーディスプレイ

CU-14AD／CZ-880D

シャープ（株）は、14型カラーディスプ

レイ「CU-14AD」と14型カラーディスプレイテレビ「CZ-880D」の2機種を発売した。

ともに高解像度ハイコントラストブラウン管を採用、表示文字やグラフィックを鮮明に表現する。

ディスプレイモードは400／200ラインデュアルスキャンに対応、ワープロからゲームまで幅広い用途に使える。6万5536色に対応したRGBアナグロ信号入力方式（CZ-880Dはデジタル信号にも対応、8色表示）。

CZ-880Dは、X1／X1turboシリーズとの組み合わせでスーパーインポーズが可能だ。

価格はCU-14ADが8万4800円、CZ-880Dが10万9800円。（問い合わせ：03-260-1161、広報室）

"AI辞書"搭載の新連文節変換。日本語ワープロ

WD-4000D

シャープ(株)は、高い変換効率を実現した"AI辞書"搭載の新連文節変換を採用した日本語ワープロ「WD-4000D」を発売した。

"AI辞書"は、ことばの意味や文章の前後関係から正しいことばに変換できるもの。同訓異字や同音異義語を判別し、最大10文節（最大60文字）まで一気に変換できる。約10万語の豊富な辞書（固有名詞2万語をふくむ）と高度な文法処理機能により、変換効率がさらに高まった。

CRTは、文字やイメージを大きくはっきりと表示できる14インチ。目にやさしい白画面／黒文字表示、日本語特有の縦書き文書や図形、イメージの入った文書もそのまま画面に表示でき、紙の上で書くのと同じ感覚で文書ができる。表示角度を上下左右に変えられるので、見やすいポジションで操作ができる。

写真などの微妙な中間調も入力できる高性能ハンドスキャナーの接続が可能。また、線や図形を組み合わせて、文書に図やイラストをかくこともできる。印字は用途に応じて32ドットと28ドットの使い分けができる。価格は34万円。

コンサイスはもう古い？カードサイズの電子辞書

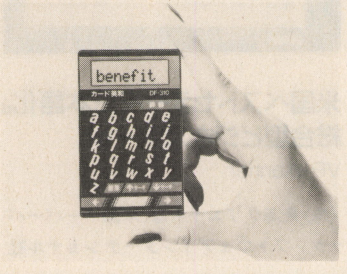
コノサイズ ディクショナリー

セイコー電子工業(株)は、カードサイズの電子辞書「コノサイズ　ディクショナリー」シリーズを発表した。英和辞書、独和辞書、仏和辞書の3タイプがあり、どれも5000語以上の単語が和訳できる。大きさはクレジットカードサイズで携帯に便利。調べたい単語のスペルをキーボードで入力するだけで、日本語の訳がカタカナで表示される。もし、スペルがまちがっていても、スペルの似ている単語を探して表示するという親切さだ。また調べた単語に関連する熟語を探したり、過去形や比較級などの変化から単語を引くこともできる。

収録した単語は、日常よく使われることばを中心に、高校、大学の受験用単語とビジネスに必要な単語を厳選してあるので、受験生からビジネスマンまで幅広く使用できる。これからは辞書もカードの時代というわけだ。

3分間操作を中断すると、自動的に電源が切れるパワーオートオフ機能つきなので、ムダに電池を消費しない。

英和はグレー、ピンク、ブラックの3色。仏和はブラック、独和はブルーのボディーカラー。デザインもおしゃれだ。価格は4100円。（問い合わせ：03-638-5229、携帯機器部　佐伯）

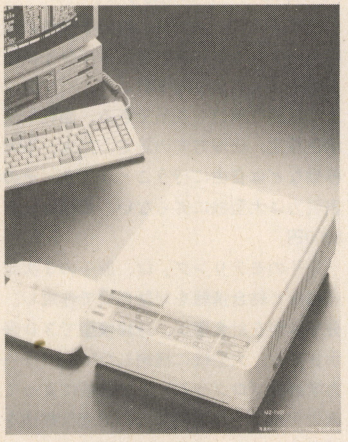


1台4役のファクシミリ/スキャナー

MZ-1V01

シャープ（株）が新発売したMZ-1V01は、ファクシミリ、コピー、イメージスキャナー、プリント機能をもつ1台4役のイメージ情報ステーション。パソコンと接続して、イメージスキャナー入力したり、ファックス画像をとりこんだりできる。もちろん、パソコンなしで、独立したファクシミリ送受信や、コピー機としても使える。読み取りは主走査線が8本／mm、副走査線はファインモードで7.7本/mm、16階調となっている。A4サイズのGIII規格の高性能ファクシミリで、さらに2倍拡大、A4→B5またはA4→A5縮小の機能もある。原稿はシートでも本でも可能。コピー速度はA4で1分間2枚、ファクシミリで1枚約40秒となっている。記録紙は、A4幅（216mm）の感熱記録のロールを使う。インターフェースは双方向パラレルおよびRS-232Cとなっているので、MZ-2500、2861のほか、PC-9801とも接続できる。

パソコンと接続できるファクシミリの低価格機として注目される。MZ-1V01の価格は27万8000円。（問い合わせ：〈大阪〉06-621-1221〈東京〉03-260-1161）



チルト画面を採用。ニューデザインの液晶テレビ

カシオTV-4000／7000

カシオ計算機(株)は、見やすい角度に調節できるチルト画面を採用したスタンドタイプの液晶カラーテレビ「TV-4000／7000」の2機種を発売した。液晶テレビには、ポケット型と卓上型の2つのタイプがあるが、このテレビはこれまでのブ

ラウン管テレビでは設置がむずかしかった机の上やベッドサイド、台所など、好きなとのろに置いて楽しめるタイプだ。カシオ独自の液晶テレビ技術である〝HQM方式〟を採用、2.7インチ（TV-4000）、3.3インチ（TV-7000）のワイド画面だ。価格はTV-4000が3万9800円、TV-7000が4万6800円。（問い合わせ：03-347-4830、広報室）

ハイ！　チーズ。おしゃべりカメラ
トレル110

写真用品の老舗、（株）浅沼商会はおしゃべりしたり、ストロボが光るミニカメラ「トレル110」を発売した。「トレル110」は、〝おしゃべりカメラ〟と〝ぴかカメラ〟の2種類。

〝おしゃべりカメラ〟は、被写体に向かって話しかけるというもの。これまでカメラの操作法を音声で教えるカメラはあったが、写真を撮る相手に話しかけるものは世界で最初という。

おしゃべりの中身は、8秒間、英語で、「SAY CHEESE アハハハハ……」と甲高い声。

撮られるほうはビックリしたり、思わず笑いだしたり、あっけにとられたりするだろうが、その間に写真を撮られてしまうというわけだ。

ふつうはなかなか撮れないおもしろい表情が撮れることになりそうだ。価格は2920円。

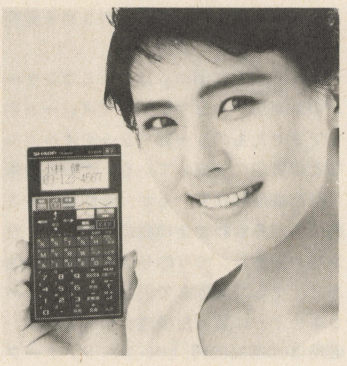
もう1つの〝ぴかカメラ〟は、ミニサイズなのに、本格的なグリップタイプのストロボを小さくしたデザインのストロボつき。ストロボ用の接点があり、シン

ダイヤル時にワンタッチ。電話帳が電子化。

薄さ3.5㎜。漢字も使える電子電話帳
PA-6000

シャープ（株）は、薄くて軽い電子電話帳「PA-6000」を発売した。手帳などに挟みこめる3.5mmの薄さで、60ｇという軽量だ。

この手帳は、電話帳／住所録を漢字で見やすく表示することができる。電話帳は1人分を名前（漢字）4文字、電話番号12ケタで記憶した場合で、約330人分記憶できる。名前や住所もラクラク入力できる約2万語の人名、地名辞書を内蔵している。また、秘密のデータを守るシークレット機能をもち、アルファベットや数字など最大5文字で登録したパスワード（暗証番号）でしか中身を見られなくできる。データメモ計算機能をもち、価格などメモした数値を計算に使える。10ケタ1メモリーの電卓機能をもつ。



オプションのプリンターやカセットレコーダーに接続できるので、記憶した内容の印字や保存が可能。キーを押したことが確認できるシータッチ音つき。価格は1万2800円。（問い合わせ：03-260-1161、広報室）

めんどうなダイヤル不要。腕時計にオートダイヤル機能
フォーンダイアラー

カシオ計算機（株）は、電話番号を記憶し、しかもワンタッチで簡単に電話がかけられるオートダイヤル機能を搭載したデータバンクウォッチ「フォーンダイアラーDBAシリーズ」を発売した。

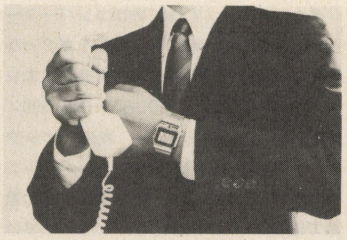
テレメモ機能により最大50件の電話番号を記憶できる。アルファベット、数字の名前9文字と数字14ケタの電話番号の形で記憶し、また数字4ケタの暗証番号によって他人に知られたくないデータを守るシークレット機能も装備している。

オートダイヤル機能は、テレメモ機能で記憶した電話番号を表示させてボタンを押し、受話器の送話口に本体を当てると、ボタン型電話（プッシュホン）のプッシュ音を送信するというもの。これにより自動的に相手先に電話をかけることができるわけだ。また、0発信の0や、同一市外局番地域に電話をかけるさいの市外局番の要、不要も簡単に切りかえることができるローカル機能も内蔵した。

アルファベット、数字のメッセージ14文字と、月、日、時、分を最大50件まで記憶でき、セットした日付、時刻になるとメッセージとともに電子ブザーが鳴って知らせる。自分で入力するメッセージのほか、あらかじめ組みこまれたプリメッセージを使うこともできるので、操作はますます簡単だ。

海外の時刻がわかるワールドタイム機能をもっている。世界24カ所の時刻を、各時刻帯の代表的な都市名、グリニッジ標準時との時差、現在地の時刻とともに表示する。海外と連絡したり、海外旅行のときなどに便利だ。

このほかにセットした時刻になると電子ブザーで知らせるアラーム機能、持ち時間を経過すると電子ブザーで知らせるタイマー機能、1/100秒単位でスプリット、1、2着同時計測も可能なストップウォッチ機能などを備えている。価格は、ケース色ブラックのDBA-80は9800円、シルバーのDBA-800Aは1万1000円。（問い合わせ：03-347-4830、広報室）



クロ・コードまでついている。そしてストロボは単5形1.5Vアルカリ電池で光る。ISO100のフィルムで1～2mの範囲のものなら暗くてもはっきりした写真が撮れる。価格は3580円。

いずれも小型カメラ用110カメラを使用。レンズはF8、25mm。シャッターは1/80秒。(問い合わせ:03-264-5411、営業本部)

多彩な音色とリズム。デジタルギター

DG-10／DG-20

カシオ計算機(株)は、ギターを弾く手軽さでジャズオルガン、トランペット、ギターなど多彩な音色や各種リズムが楽しめる電子楽器「デジタルギターDG-10／DG-20」を発売した。タッチセンサー式のスイッチになっているフィンガーボード(指板)を押さえることにより、音程が決まり、その弦をはじいた振動をセンサーが感知して音程を発音するシステムを採用している。これまで電子キーボードでしか楽しめなかった多彩な音色、オートリズム機能などを気軽に楽しむことを実現した。

また、MIDI端子を搭載し、ほかのMIDI機器を接続してシステムアップすることが可能だ。

音色は全部で12種。とくにポピュラーな楽器であるギターの奏法で演奏できるので、これまでのギターにない音楽表現が可能だ。

ロック、ポップス、16ビート、演歌など代表的な12種類のオートリズムを搭載しており、1人でリズム演奏つきの演奏ができる。弦をはじいた時点でリズムがスタートするシンクロスタートや、リズムの演奏中、ワンタッチでフィルイン(リズムの変化パターン)を入れることもできる。リズム音源にはクリアな音を実現するPCM音源を採用している。

本体にスピーカーを内蔵しており、アンプやミキサーを接続する必要がなく、いつでも気軽に迫力ある演奏が可能。

MG-500はブラックメタリックのボディーカラーで価格は4万9800円。DG-20はグレーメタリックで5万9800円。

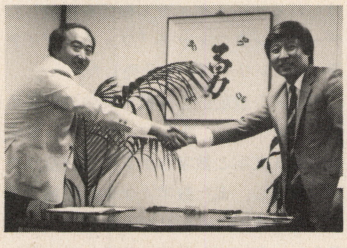
また、ギターは本体にMIDIコンバーターを内蔵し、ほかのMIDI音源の音をギターならではの奏法で演奏できる本格的なエレクトリックギター「MIDIギターMG-500／MG-510」も同時発売した。従来のエレクトリックギターの音色だけでなく、シンセサイザーやサンプリング楽器などの音源で演奏できる本格的ギターだ。価格は11万8,000円。(問い合わせ:03-347-4830、広報室)

ソフト情報

韓国でもMSX。「ソフトメン」と提携

キャリーラボ

(株)キャリーラボは、韓国ソウルのソフトハウス「ソフトメン」(社長金起喆氏)と独立開発委託契約を正式に調印した。現在注目を集めている韓国のソフトハウスとの提携は、日本のパソコンソフトハウスでは初めてという。今後技術提携にもとづくソフトメンでのソフト開発および日本、韓国双方での発売などの業務を行う予定だ。提携の第1弾としてMSX$_2$専用のゲームソフトウェアを秋口に発売の予定という。(問い合わせ:096-362-5409、企画開発部　平野)



米サピエンス社と提携AI開発ツール

Star Sapphire Lisp Compiler

(株)LIFEBOATは、パソコンの人工知能(AI)ソフト開発で知られる米国サピエンス社(カリフォルニア州、キャサリン・ケリー社長)と、同社のAIソフトの製品開発と技術移植について日本総代理店契約を締結した。そして、サピエンス社の主力製品であるスターサファイア・リスプコンパイラー(Star Sapphire Lisp Compiler)の漢字対応版(PC-9800シリーズ用)を発売する。

このコンパイラーは、MS-DOS上で使うものでパソコン用Common Lispとしては世界初の高速なコンパライラー型処理系だ。これまでのLISPの処理系はインタープリター形式だったのでソフトを開発するうえで、実行速度がおそく、メモリーを使いすぎるという欠点があったが、そうした欠点を克服している。LISPで記述したソースプログラムをLattice Cのソース・コードに翻訳、これをCでコンパイルすることで実用アプリケーションソフトに十分なハイスピードを実現したものだ。

MS-DOS上でのLIPS言語使用はPROLOGなどに比べてたちおくれているといわれる。こうしたLISPの処理系が初めて実現されたことにより、実用アプリケーションソフトの開発も本格化するものと見られているらしい。価格は9万8000円。(問い合わせ:03-293-4117、社長室マーケティング担当　小林)

ゲーム音楽がテープやレコードに

『オホーツクに消ゆ』など3点

アポロン音楽工業(株)は、ファミコンなどのゲーム音楽をレコードやカセットテープ、CDとした「コンピュージック」の新製品として、『サウンドアドベンチャー北海道連鎖殺人　オホーツクに消ゆ』、『オリジナルサウンドオブWECル・マン24』『マーチ・ドラゴンクエスト』の3点を発売した。

『オホーツクに消ゆ』はファミコンゲームの音楽をシンセサイザーでグレードアップさせたもの。一部ギターやオルガンなどは実際に演奏している。ゲームの中では21曲使われているが、今回は2～3曲ずつ組み合わせ全10曲に編集した。サンバの曲あり、のりのりのスイングの曲あり、そして演歌まで飛び出してくるバラエティーに富んだ構成となっている。価格はCD版3000円、LPレコード／テープ

版2500円。

『WECル・マン24』は、コナミのスピン型ゲームマシンからとった音楽をカセットテープにしたもの。完全ステレオ版で、曲の途中からエキゾーストノイズをかぶせて実際にゲームをやっている雰囲気が十分に伝わるようになっている。価格は1000円(カセット版)。

「マーチ・ドラゴンクエスト」は、ファミコン界に一大旋風を巻き起こした『ドラゴンクエスト』のオープニングテーマと、ゲームの中の楽曲をメドレーにした本格的吹奏楽団による楽しいマーチのシングルレコードとテープ。A面に収録されている「マーチ・ドラゴンクエスト」の吹奏楽用オリジナルスコアまでついている。カセットテープ版1000円。シングルレコード版700円。(問い合わせ：03-353-0191、第2制作部　武井)

ソフト版ふるさと小包カタログ第2号完成

ハイテクゆうパック

(株)日本テレソフトは、パソコンソフトの新しい流通ネットワーク「ハイテクゆうパック」を今年2月に開始、好調に運営している。このシステムは、郵便局のサービスとして人気のある〝ふるさと小包〟制度を利用したもので、全国の郵便局に備えつけられたカタログのなかから希望の商品を選んで、郵便局で振替用紙とともに現金をふりこむと、約1週間程度で、商品が製造元から郵便で送られてくる仕組みだ。

この「ハイテクゆうパック」の第2号カタログが完成した。もっととりあつかい商品をふやしてほしいというユーザーの期待にこたえて内容をボリュームアップし、ソフトだけでなくフロッピーディスク、メガネ、マウス、フィルターなど、パソコン関連ハイテク機器もとりあつかうことになった。今後はビデオソフト、CDソフト、高級ホビーなどの機械類を加え、さらに内容を充実していく予定だという。

このシステムに参加するソフトハウスやハイテク機器メーカーは全国約2万4000の郵便局を事実上の販売窓口とすることができるわけだ。パソコンの普及は東京や大阪の大都市にかたよる傾向があったが、このシステムは、とくに地方のパソコンユーザーに便利なシステムとして大きな期待を集めている。

「ハイテクゆうパック」のカタログ第2号はオールカラー36ページ、45社が参加し、掲載商品は計134点となっている。(問い合わせ：03-264-0800)

インフォメーション

パソコン通信でFAXへ送信。G3モード対応

ODSY(オデッセイ)

プロシューマ(株)は、同社のオンラインサービスODSYの一部として、FAXの送信サービスを開始することになった。このサービスはODSYの全員である送信者が、「一太郎」などのワープロ文書や、エディターなどで作ったテキストファイルをパソコン通信ODSY内のFAXコーナーに送りこむことにより、自動的に文書データをFAX用データに変換し、相手側のファックスに送り出すというもの。24時間稼働する。

これにより、パソコンとモデムさえあれば、自宅から簡単にファックス送信ができることになる。相手機種はGIIIモードのFAXで、ミニファックスなどには送信できない。

使用するときは、ODSYに接続したあと、〝FAX〟のコマンドを選択、続いて「送信先ファックスの電話番号」「送信文書」の順で入力する。相手先には、A4サイズで届き、1ページに入りきらなければ自動的に改ページされる。

料金は、電話料のほかODSYの転送料が必要。転送料は1Kバイトごとに100円だ。(問い合わせ：03-205-2277)

毎月開催

コンピュータ・ミュージック・オーディション

学校法人尚美学園アビラック・ミュージック・コミュニティセンターは、コンピュータ・ミュージックの普及向上、人材の発掘、育成のため「コンピュータ・ミュージック・オーディション」を実施している。

応募は書き下ろしまたは既成作品をアレンジした作品。コンピュータ・ミュージックの部とキーボード・シンセサイザーの部がある。応募資格は学歴、年齢、性別は問わず、参加料は無料。

作品はオーディオ・カセットテープに楽曲を録音して送る。予備審査に合格のあと、公開オーディションの本審査となる。公開オーディション合格者に対して、豪華賞品が用意されている。

応募申しこみは、〒113　東京都文京区本郷1-28-4アビラック・ミュージック・コミュニティセンター「ミュージック・データ・バンク」係へ。予備審査の締め切りは、毎月16日午後5時。(問い合わせ：03-818-4155)

本物のマニア集合！もう1つのマイコンショー

第5回ホビーマイコンショウ

マイコンクラブの老舗〝FORESIGHT〟と〝きまこんクラブ〟は、「第5回ホビーマイコンショウ」を開催する。〝FORESIGHT〟は、日本のパソコンのルーツともいえるPC-8001を起点としたクラブで80年創立、〝きまこんクラブ〟はワンボードマイコンのTK-80、BSを入門マシンとしたメンバーが中心になって78年に生まれた。

マイコンマニアにとって、現在は3カ月ごとといわれる新しいマシンの洪水や、プロのソフトハウスの巧妙なソフトの出現に目を奪われてしまい、何をすべきかを見失いがちな時代だ。このショーはあくまで自分のパソコンを愛し、これをきわめる楽しみを見つけようとする人たちのためのものだ。両クラブのハード、ソフトの成果を見てみよう。

＊　　＊　　＊

◉日時：10月25日(日)11：00～17：00
◉場所：秋葉原ラジオ会館8階ホール
◉出品：マルチ回線通信シミュレーションなど最新システムと、TK-80、PC、MSXなど新旧マシン利用作品。

＊　　＊　　＊

(問い合わせ：東京都江戸川区葛西5-7-8-503、峰岸順二)

地球はUEの侵略の手から守られた！

ついに冥王星戦域でUEの撃退に成功した。いろいろな戦術をトライして最終的には意外に思われるような特殊なシチュエーションでのあっけない幕切れだったが、とにかくメデタイ。予想外の展開にふりまわされた感じのダマシだったが、シミュレーションの奥の深さを、いくらかでも伝えられたのではないかと自負するきょうこのごろ。

同時進行シミュレーションレポート

地球防衛軍

最終回

性能は互角！

海王星戦域以後、UE側のくり出して来る戦闘艇の撃墜率には目を見張るものがあり、ポプコム分遣隊は苦戦をしいられていた。といっても、けっして劣勢に立たされているわけではなく、それどころか、つねに攻勢をしかけ続けていたわけだ。

しかし、ここに来ておたがいの被撃墜率が接近してきて、ほぼ1：1ぐらいにまでなってしまった。それまで、敵機を撃墜し、それによって戦線を前進させ敵空母に肉薄するという戦術を基本としていたダマシは、そのもくろみがことごとく失敗して落ちこんでしまったのだ。デコイを使っていたおかげで、中間地点よりも敵空母側に近いところで敵戦闘艇と遭遇するものの、最初の交戦で双方とも戦力の半分以上を失うというのがパターンになった。

こちらとしては、デコイを使っているぶん、戦闘艇の数が1機少ないこともあるが、いちばんの問題は戦線が敵空母に近いことにより、敵の補充戦闘艇がこちらよりもはるかに早く到着することだ。せっかく戦線を深いところに設定しても、補充が到着するころには押しもどされてしまい、一進一退をくり返すばかりで、状況はいっこうに好転する気配を見せない。

1つには、ここ冥王星戦域に至るまでに時間がかかりすぎたということがある。すでにUEの機体は最も強い最終グループが出てきていて、性能はポプコム分遣隊とはまったく互角といっていい。敵を打ち負かすには、敵よりも性能のよい機体を開発しなければならない。UE側は、ただ戦線を維持して空母に接近させなければいいわけだから、攻撃をかけているこちらとは負担の大きさからしてちがう。

また、敵空母に今までダメージをあたえていないことも、頭の痛い問題になっている。せめて1つでもドックにダメージをあたえていれば、そのぶん敵の発進させる機体の数が少なくなり、戦況はいくぶん有利になっていたはずだからだ。しかも、ここ冥王星戦域で、いっきに4機もの戦闘艇を敵空母に突入させなければ、戦闘に勝利することはできないのだ。

EVADE大作戦

以上のような戦況を考慮した結果、今までの戦術をくり返していては事態の好転は不可能と判断、大幅に戦略を変更する決断をした。つまり敵機を撃墜することをあきらめたのだ。具体的にいうと、海王星戦域を突破した状況を故意に再現しようと試みた。

今まで第3世代にまで改良を続けてきた機体はすべて捨てて（もちろん、別のディスクにデータはセーブしてあるのだが）、全機EVADEへと改修を行った。内容的には、先月号に掲載したものとまったく同じ機体だ。大型機は小型機よりも、やや速度はおそいという、わずかなちがいがあるだけで、まったく同じ機体を8機つくった。

●アートディンク　PC-9801VM/VF/E/F/M/UV（E、Fは要増設メモリー、Eは要漢字ROM）5インチ2DD/2HD、3.5インチ2HD⚿ 9,500円　PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR/FH/MH、88VA 5インチ2D⚿ 7,800円

この戦術の有利な点は、まず、すべての機体の速度が一様に速いということだ。今までは、デコイ、小型機、大型機の順で、前線への到着にタイムラグがあった。そのため、敵機に囲まれて操舵プロセッサーが混乱したり、プログラムした回避行動がうまく機能しなかったりして、個々に撃墜されるケースが多かった。全機ほぼ同時に敵機と遭遇すれば、同じことが敵側にも起こることを期待できる。

次に、EVADEはパーツ数も少なく、各プロセッサーの記述も少ないので、撃墜されても容易に次の機体を発進させられる。コントロールセンターを出てしまえば、時間の経過はないのだから、このことで直接有利にはならないが、プレイが円滑になるぶん、心理的な余裕が生まれる。さらに、機体のスピードが速いことで、補充の機体が前線に到着するまでのおくれが少なくてすむという利点もある。

さらに、敵機を撃墜しないということは、最初に発進した機体だけを相手にすればいいわけで、せっかく敵空母に接近した機体が、新たに発進してきた敵機に撃墜されるという心配もなくなる。１機でも敵機の集団の後ろにまわりこめれば、敵機はすべてその機体を追跡することになり、敵の防衛線は後退を続けるからこちらの残りの機体もそのあとを追い、敵空母に肉薄するチャンスが生まれてくるという寸法だ。

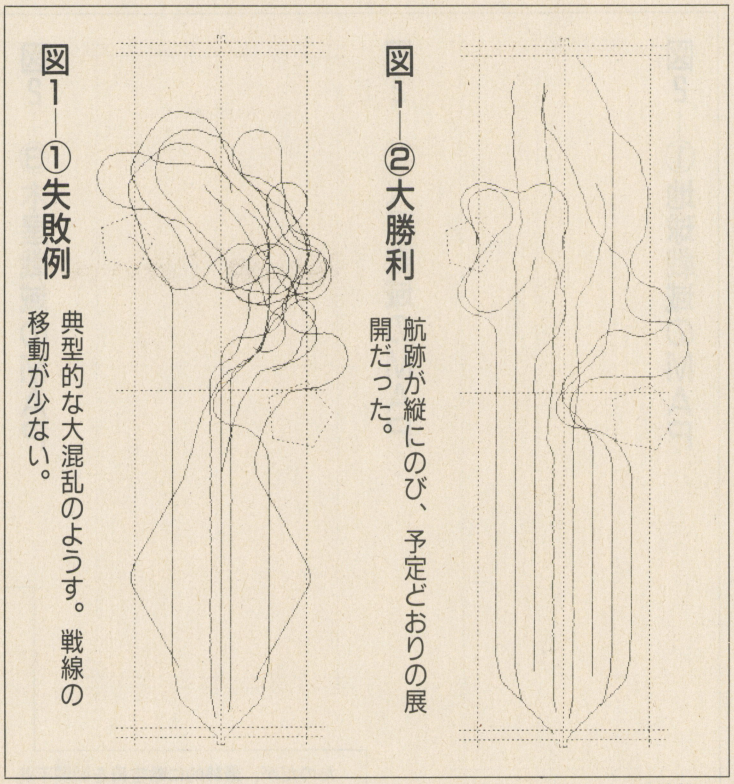


図1—①失敗例　典型的な大混乱のようす。戦線の移動が少ない。

図1—②大勝利　航跡が縦にのび、予定どおりの展開だった。

大混乱のエンディング

航路指定や発進角度をいろいろとためして敵の防衛線を突破するパターンをさぐるのだが、戦闘は悲惨な展開を示してくれた。とにかく、１機ぐらいは敵空母に突入するものの、戦闘が長引くにつれ、撃墜されたり暗黒域に吸いこまれたりで徐々に機数が減り、結局戦線が押しもどされるというパターンに陥っていった。せっかく突出した機体が敵の防衛線に突入した瞬間、防衛線は、次に敵空母に近い機体の位置までもどってしまう。敵機のなかには、特定の機体を追いまわしていて、航法プロセッサーに処理がわたらず、防衛線へともどらない迷惑なヤツが出てくる。それで、こちらの防衛線がなかなか敵空母へと前進せず、その結果、こちらの機体はいつまでも最初の遭遇地点から前に進めない。なにしろ、陽子砲を１門も搭載していないので、先頭の機体を撃墜して防衛線を進めること

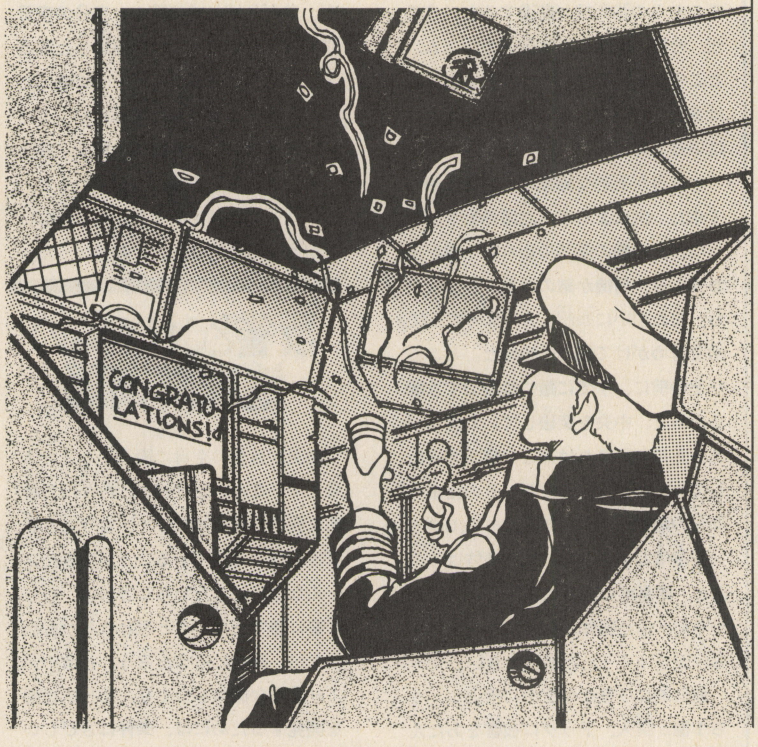
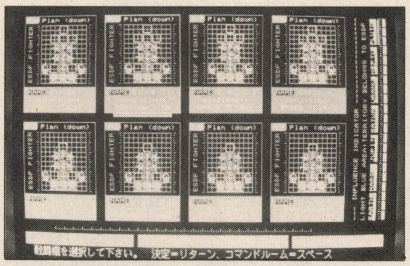


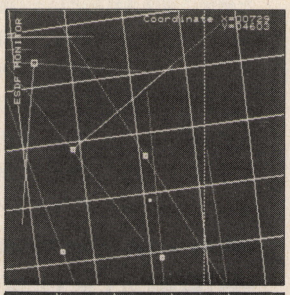
図2—①地球戦域のMAP

図2—②火星戦域のMAP

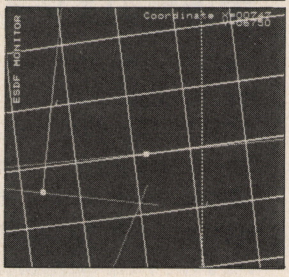
図2—③木星戦域のMAP



われながら情けないEVADEの隊列。



いっせいにシッポをまいて逃げ出すの図。



敵機と並走状態になると、うまいぐあいに飛び続ける。

ができないからだ。敵機が、防衛線を突破したこちらの機体を追跡して自分の空母に向かって飛行し、それによってこちらの防衛線が前進するというのが、今回の戦術の基本的メカニズム。ところが実際には交戦域が長く引きのばされるだけで、なかなか思うようにはいってくれない。

ところが劇的な結末は、唐突にやって来た。例によって、右限界帯を利用しながら敵機の集団の後ろに1機がまわりこみ、何機か敵の注意をひきながら、おたがいに牽制し合うような形で敵空母めがけて飛行を始めた。ところがその前に、すでに敵の集団のすき間をぬって、中央を突破していた機体があったのだ。これはあとで航跡図を出してみてわかったのだが、そのため大部分の敵機がその機体を追って、Uターンを余儀なくされた。この機体はそのあと、暗黒域にのみこまれたが、右側から前へ出た機体が有利に立ちまわれる状況をつくった功績は大きい。

最終的に3機が敵空母に接近し、うち1機が突入、ドックに被害をあたえたのだが、最終的に敵空母を戦闘不能におとしいれたのは、じつは味方機ではない。直前に5機以上の敵機が、突入したこちらの機体を追跡しており、目標が消滅したので旋回を始めたのだが、曲がり切れずに続々と自分の空母に衝突したのだ。3機が自爆した時点で、敵空母の被害が4ドックに達したので、ゲームセットとなったが、まだ敵空母を向いている機体もあり、接近しているこちらの機体もふくめると、まだ2～3機は突入するかもしれないという、圧倒的な（？）勝利だった。

反省とこれからの地球防衛軍

敵機が自分の空母に衝突することは考えていなかったけれど、おかげで最初に発進した機体だけで、とうとう冥王星戦域でも勝利することができた。そんなことにこだわらなければ、もっと楽に勝てただろうと思われるかもしれない。確かにそうだろう。とはいえ、より優秀な機体をつくり、新しい戦術を開発するためには、条件はきびしいほうがよかったのだ（告白すると、なしくずし的なプレイだと、戦闘の全体が見えず、レポートしにくいという問題もあったのだが……）。

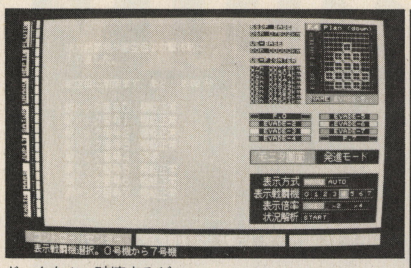
それから、ゲームセットまで時間がかかりすぎたのも、海王星から冥王星

の戦域でてこずった最大の要因だった。とくに土星での戦闘が長引いたのが最後まで響いた。ゲームのポイントをつかむのに時間がかかったためだが、敵の最終グループが出てくる前に冥王星にたどり着ければ、これほど混乱した展開にならずに、UEを撃退できるだろう。これもまた、このゲームの要注意事項だ。そういえば結局、最後まで補充の戦闘艇を発進させず、そのあたりのタイミングや戦略はレポートできなかったが、それは各自で見つけ出してほしい。

また、すでにゲーム終了してしまった人もいると思われるので、さらに『地球防衛軍』を楽しめる提案を1つ。ゲーム開始直後に、土星戦域を撤退し、地球戦域までUEを引きつけておいてから、ゲームを始めてみてほしい。それだけのハンディを押しのけて、UEを撃退できるかどうか、一種の別シナリオとして楽しめるだろう。参考までに地球から木星までのマップを掲載しておいた。

それから、ポプコム分遣隊の最終仕様も発表しておく。「敵戦闘機デザイン・ユーティリティー」を使って、ダマシ・デザインの機体に挑戦してみるのもいいだろう。

というわけで、今回で連載は終了。長い間おつきあいありがとう。読んでくれた読者のみなさんと、いろいろなワガママを聞いてくれてアドバイスをくれたアートディンクのスタッフに感謝!



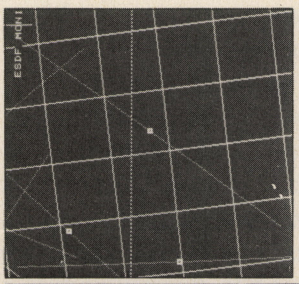
ドックを1つ破壊するが……。

表1 最終型PDF-FS-A1の攻撃プロセッサー。

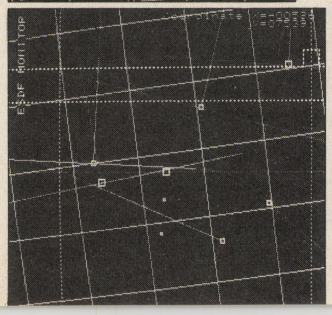
対象	方向	距離	状況	決定行動
敵機	前方	中距離	接近中	前方発射
敵機	左舷	中距離	接近中	左舷発射
敵機	右舷	中距離	接近中	右舷発射
敵機	左舷	中距離	反時計回り	左舷発射
敵機	右舷	中距離	時計回り	右舷発射
敵機	前方	中距離	反時計回り	前方発射
敵機	前方	中距離	時計回り	前方発射
敵機	左舷	中距離	時計回り	左舷発射
敵機	右舷	中距離	反時計回り	右舷発射
敵機	前方	中距離	遠ざかる	前方発射

表2 同じく操舵プロセッサー。

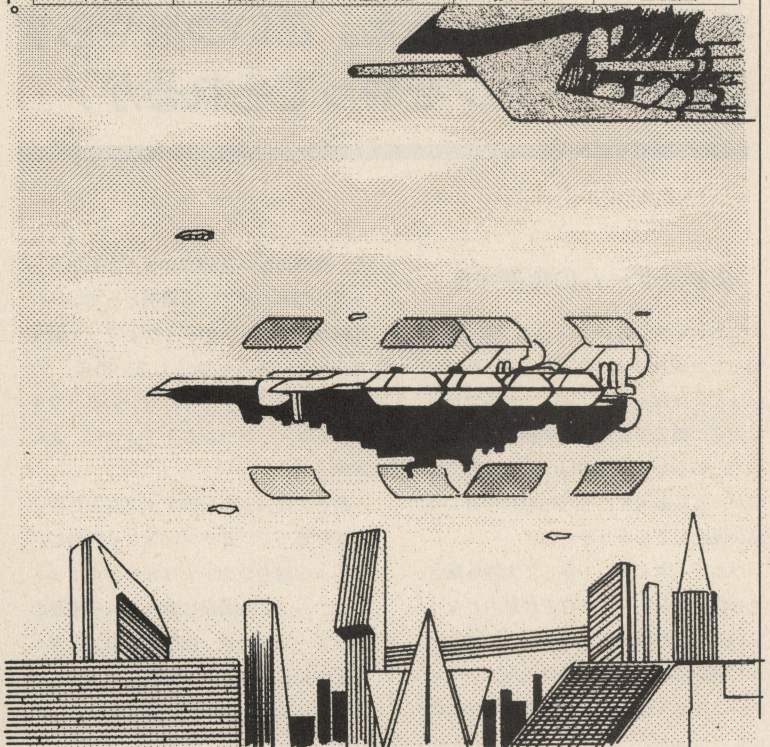
対象	方向	距離	状況	決定行動
敵機	左舷前方	中距離	反時計回り	左旋回
敵機	右舷前方	中距離	時計回り	右旋回
敵機	左舷	中距離	接近中	左旋回
敵機	右舷	中距離	接近中	右旋回
敵機	左舷前方	近距離	接近中	右旋回
敵機	右舷前方	近距離	接近中	左旋回
敵機	左舷	中距離	反時計回り	右旋回
敵機	右舷	中距離	時計回り	左旋回
味方機	左舷	近距離	接近中	右旋回
味方機	右舷	近距離	接近中	左旋回



限界帯をかすめての飛行が多い。



敵空母の最終防衛ラインに突入。



同時進行RPGレポート

Ultima Ⅳ（ウルティマ）

VOL.1

乗せられるとあと先考えずにツイ引き受けてしまうのはダマシの悪いクセ。同時進行やるにしても、よりにもよって『ウルティマⅣ』！　相当、根性入れてやんないと、1年で終わるかどうかわからない。ついでに告白すると、これだけのビッグゲーム、どういうふうにレポートすれば、みんなのためになるのか見当がついていない。確かなのはヒント集にする気はないということ。そういう期待をされては困る。楽しみ方重視で脱線しまくるつもりだから、気楽に読んでほしい。

無謀（むぼう）だの、身のほど知らずだのといわれるのは承知のうえ。こいつをやらずにRPGファンをやってられるか！

まずはゲームの背景から

『ウルティマ』のシリーズは、みんなも知っているとおり、ロード・ブリティッシュというおっさん（失礼）が長年かけて大切に育ててきたRPGの最新作。すでに『V』のうわさもぽつぽつ入ってきているが、とりあえず、それは忘れておこう。話が混乱してしまうからね。

『ウルティマ』は、一貫して大陸を舞台とした、スケールの大きさが魅力となっている。町や城、ダンジョン、遺跡といったFRP（ファンタジー・ロールプレイング）になくてはならない要素をちりばめた、視野の広い独特のシナリオもファンを多く引きつけている特徴としていい。閉鎖型ダンジョンのタイプとファン層を二分しているのも、おもしろい傾向。『Ⅰ』のころは『ウルティマ』ファンと『ウィザードリィ』ファンというように、よく区別された。

最近では、どちらのタイプもおたがいに歩み寄って、ダンジョンとその外というような融合型のシナリオがふえてきている。もっとも画面に表示される風景のバリエーションや、出現するモンスターを差別化して表現するものがほとんどで、スクロール型と3Dを併用するなどして、中と外とのイメージのちがいを表現できているものは少ない。地表も同じにマッピングできてしまうというのは、プレイする側としてはラクでいいけれど、多少、興ざめの感がある。

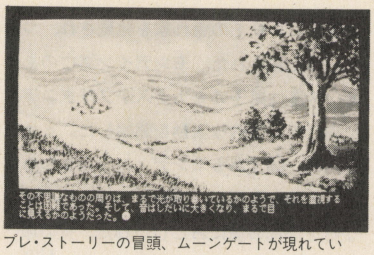
スクロール型では、マップの広さばかり強調される傾向にあるが、『Ⅳ』の大陸の広さと、その上にのっている人間たちの営みから感じられるリアリティー（ファンタジーという設定の中での生活臭というのかな）は、群をぬいている。

『Ⅳ』では、さらにこの人間に焦点を当て、ゲームの最終目的もモンスター退治だの宝探しといった類型的な設定から踏みだしている。冒険から探求へ、もともと『ウルティマ』のシリーズは謎が多くひめられていたけれども、それをさらに推し進めて、ゲームそのものに昇華させてしまったというのが、うがった見方というべきかな。

それだけに、プレイする側としては、なんとなくとまどう面がなくもない。というのも、強力な魔法や武器で、モンスターなり悪の権化を滅ぼすというストーリーは、やはりRPG全般に期待される醍醐味だからだ。基本的には変身願望に通じる、ファンタジーがよく逃避文学と非難される、その根拠となる欲求こそ、RPGをプレイさせる原動力なのだ。

最近、Apple版の『ウルティマⅠ』が、オリジン・システムズから再発売された

■ポニー　PC-9800シリーズ　5インチ2HD/2DD　9,800円、3.5インチ2HD　11,800円、PC-8801mkⅡSR以降　5インチ2D　9,800円、X1turbo　5インチ2D　9,800円、FM-7/77　5インチ2D　9,800円、3.5インチ2D　11,800円



プレ・ストーリーの冒頭、ムーンゲートが現れている。

というのも、単純なスタイルのRPGを好むファンが多いことを想像させる。もっとも『Ⅰ』とて、なみのゲームというわけではないが。

そういった意味では、『Ⅳ』はRPGの正道をはずれたゲームなのだろうか。実際にプレイした感触では、けっしてそんなことはない。モンスターとの戦闘、ダンジョン、マジックから受ける印象は、RPGにほかならない。むしろ、ほかの登場人物との会話や、パーティーに引き入れる過程などに、よりロールプレイングらしさを感じる。

真理の探究というゲームの目的からイメージした堅苦しさは、プレイ中には全然感じられない。もしかすると、RPGの

そこで、プレイヤーはアンクと2冊の本を拾う。

スタイルの上に、別種のゲームを組み立てたんじゃないかという懸念は、どうやらまちがいだったようだ。

先入観から誤解していたのはダマシのほうらしい。『Ⅳ』を特異なものとして感じたのは、パソコンRRGの基準で判断していたからで、本来はそこでもストーリーが展開するはずの町や城の内部、パソコンRPGだといわゆる舞台裏にふくまれてしまうケースが多いところに、焦点を当てているだけなのだ。

ゲームシステムの復習

『Ⅳ』のシステムについて、いちおう総ざらいをしておこう。Apple版もふくめ、今までに何度かレビューしているので、だいたいのイメージはつかんでくれていると思うから、内容の特徴を列挙するにとどめる。『Ⅳ』をプレイしていない人は、以下の特徴的な機能を把握していないと、同時進行を楽しんでもらえないだろう。

まずキャラクターについて。プレイヤーは、自分のキャラ1人でゲームを始める。キャラクターの職業、能力、持ち物などは、プレイヤーが勝手には決められ

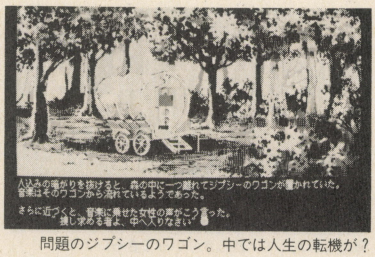
ブリタニアの歴史書を読み終え不思議な調べにひかれて祭りへ。

ない(選択する手段はなくもない)。プレ・ストーリーにふくまれた、ちょっとしたイベントによりプレイヤーのキャラは決定される。この部分の詳細は、記事のあとのほうで、今回レポートしているので、ここでは省く。キャラクターのスタート位置も、決定された職業によって異なる。これは、探索の途中でパーティーを組むほかのキャラクターを探すという、ゲーム展開と密接な関係がある。背景設定には、8つの大きな町があり、それぞれが独自の職種を中心に発展したとある。プレイヤー・キャラは、そのうちの1つの

アンクを持っていたため、中へ招き入れられる。

町の出身ということになるわけだ。それぞれの町と職業は、聖者（アバタール）となるために必要な8つの徳に対応している。このシステムはなかなか巧妙だ。

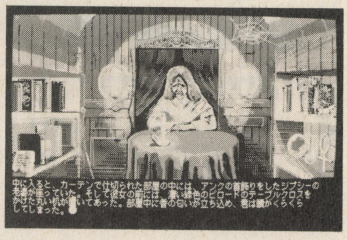
また、キャラクターがレベル1から始まらないというのも特徴的。ファイターなど戦闘技術にたよる者は最初からレベル3、マジック・ユーザーはレベル2の



問題のジプシーのワゴン。中では人生の転機が？

ようだ。ゲーム開始直後、なにもプレイしていないのに、すでに経験値がついている。このことは、キャラクターを育てることがゲームの目的でないことや、プレイのむずかしさ、プレイヤー・キャラのレベル分しかサブキャラを同行させられないことなどによるものと思われる。

職業にかかわらず、すべてのキャラクターがマジックを使えるというのも、この手のRPGとしてはめずらしいことだ。簡単な治癒や毒消しのスペルは、冒険に旅立つ者には、日常的な知識ということ



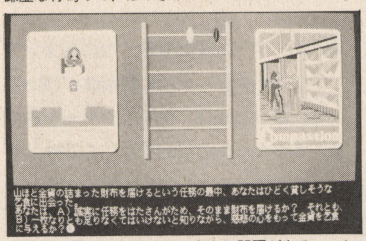
ここで彼女の質問に答えてゆけば、たどるべき道が決まる。

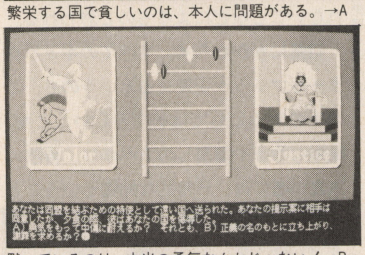
なのだろう。マジックは、事前に材料を混ぜて生成するというスタイルをとっていて、マジックユーザーと、それ以外の職業の者とのちがいは、このスペル生成の成功率と、スペルのキャストによって消費されるマジック・ポイントの最大値で、差がつけられている。実際には、大物のスペルはマジックユーザーでなければ使用不可能のようだ。それでも、ファイターなどが、少なくとも自分のケガの手当て程度をできるのは、ありがたい。これも、探索の初期にひとりで行動しなければならないことによるものだろう。メンバーをふやしていく過程が、直接、ゲームのむずかしさとならないように配慮されているあたり、シナリオやシステムのていねいな作りが感じられ、とくに好感がもてるところだろう。

そのほか、野外ではキャンプによるヒットポイントの回復、宿屋やキャンプに

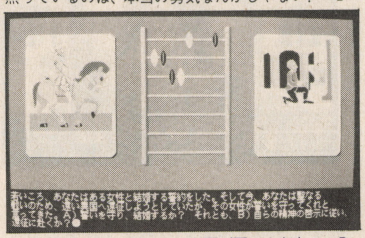
ヘタな小細工なんか考えずに、ストレートに楽しむべし。行き当たりばったりのプレイが、こんなに楽しいゲームもめずらしいね。

謙虚な行為って、はっきりいってきらい！→A


繁栄する国で貧しいのは、本人に問題がある。→A



黙っているのは、本当の勇気なんかじゃない！→B


いずれにしても、ダマシは女運が悪いんだな。→B

おいて睡眠中にモンスターの襲撃があるなど、旅のリアリティーを強めるような細かなイベントが多くもりこまれている。とくにキャンプでは、パーティーの人数に対応して、キャラクターの表示がふえているなど、視覚的にも楽しい。

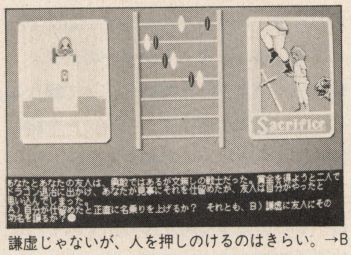
町の構造や店などの種類は、それぞれ異なり、そこに住む人々もバリエーションに富んでいる。領主が居を構えている場合もあるし、子どもが遊んでいたり、家畜が飼われていたりと、都市、町、村の規模のちがいもちゃんとしている。海賊の町などがあるのもおもしろい。

町に住む人々には、すべて名前と職業がつけられていて、こちらが適切な対応をとれば、かなりの会話に答えてくれる。それぞれの町には、重要なヒントをかかえているキャラが何人かいる。その人物を見つけ出し、会話の中から情報を引き出していくのが、当面のプレイの目的。この部分のコツさえつかんでしまえば、プレイの方針にとまどうことはない。

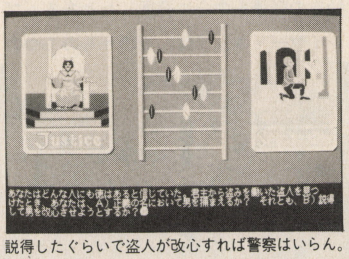
背景を把握するとゲームが見えてくる

パッケージには、ディスク（2Dなら5枚組だ！）のほかに、マニュアルが2冊、リファレンスカードが1枚、さらに布製のマップと金属製のアンクが入っている。なにしろズシリと重い。マニュアルの片方は、魔法の書。これをよく読んでおかないと、あとでスペルの生成のときに、材料の配合がわからず、困ったことになる。もう1冊は、ブリタニアの歴史書。ここに『ウルティマ』シリーズの4作目までの通史と、現在の（『Ⅳ』の）ブリタニア大陸の地理、交通などの文化的側面が述べられている。

とりわけ『Ⅳ』に至る歴史は、シナリオの設定を理解するのに重要なので、ここでも紹介しておこう。



謙虚じゃないが、人を押しのけるのはきらい。→B



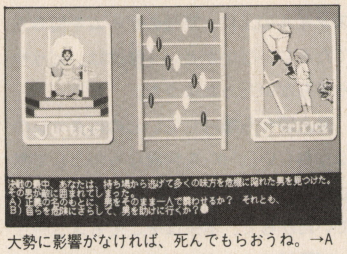
説得したぐらいで盗人が改心すれば警察はいらん。

政治史では、『Ⅰ』から『Ⅲ』にかけての時期を、暗黒時代と呼んでいる。ブリタニアが邪悪な意思によって支配されようとしていたからだ。魔法使いモンデインが猛威をふるった時代を、暗黒時代の第1期としている。モンデインは手下を使い、ブリタニア各地の領主を個別に支配下にいれようと試みた。しかし、ある冒険者によりその隠れ家を発見され、ついにはたおされた。モンデイン滅亡のあと、今度は弟子のミナクスがブリタニアに向けて破壊的な活動を開始した。ミナクスは、師であるモンディンを上まわるほどの力を発揮し、復興しつつある小さな町を恐怖の底におとしいれた。炎の城でミナクスをたおしたのは、またも冒険者の一人であった。暗黒時代の第2期が終わった。

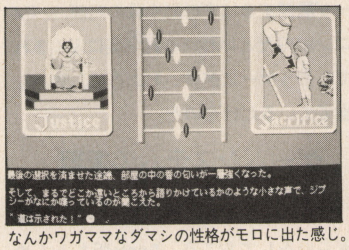
そのあと、しばらくは平穏な時代が続いた。小国の集まりは繁栄を続け、ブリタニア王国の前身ともいうべき姿が形作られつつあった。しかし、それも燃える島の登場と不吉な予言により、無残にも打ちくだかれようとしていた。

ソーサリア大陸に栄えた帝国の王、ロード・ブリティッシュは、この異変を帝国の危機と判断し、いにしえの冒険者たちを時をこえて召喚した。かれら伝説の英雄に〝エクソダス〟の謎を解明する使命があたえられた。4人はブリタニア全土をくまなく探索し、タイム・ロードの助けも借りて、ついにエクソダスの砦を発見した。彼らは全力をあげて3人目の悪魔と戦い、そしてブリタニアの暗黒時代は終わりを告げた。

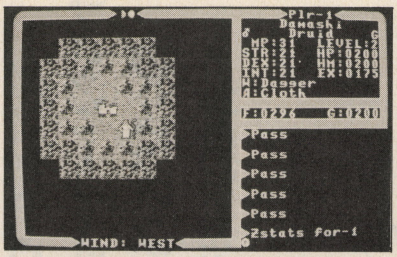
しかし、エクソダスの破壊力の前にブリタニアの地形は、大きく変化を余儀なくされた。山も海も、小さな島々でさえ例外ではなかった。それまであった陸地はまったく姿を変えてしまい、1つの大



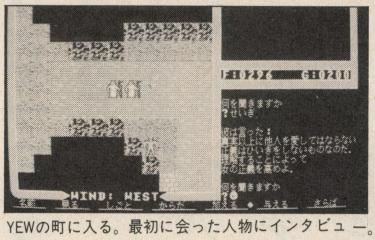
大勢に影響がなければ、死んでもらおうね。→A



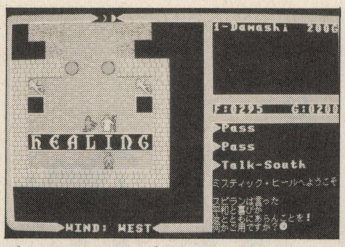
なんかワガママなダマシの性格がモロに出た感じ。



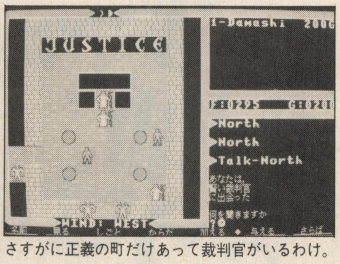
レベル2のドルイドとして森の中に。セーブしておこう。



YEWの町に入る。最初に会った人物にインタビュー。

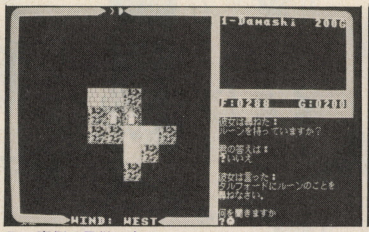


近くの町にヒーラーがいるのは、ウレシイ。

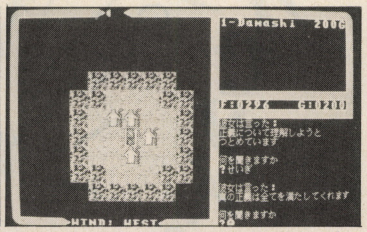


さすがに正義の町だけあって裁判官がいるわけ。

店の一つ。どうやら食料品店らしい（乾物屋？）。



町の裏側で尼僧に会い、ルーンについて逆にたずねられた。持ってないと返事をしたら、情報をくれた。



町の一角でキャンプを張るドルイド僧のグループ。なかには愛想の悪いのもいるが、問題なのはどちらか？

きな大陸を形成した。それがブリタニア大陸である。この大変動のために崩壊した帝国を復興するため、ブリティッシュ王はソーサリア大陸であった土地ばかりでなく、周辺の島もふくめて再統一をなしとげた。

ブリティッシュ王の名のもとに、新しいブリタニア王国は繁栄をきわめ、過去の災厄の傷あとを見せないまでに発展し、ついに平和を手にした。シルバー・サーパント騎士団が新たに結成され、王国の主要な地域からは完全に危険が除かれた。

人々の生活は向上し、文化的な施設も建設された。ライキュームには天文台が建てられ、賢者のつどうエンバス・アビーもつくられた。そして領土は8つの独自の理念を固持する町を中心に、急速に発展していった。

ブリティッシュ王は生活に余裕の出てきた臣民を、さらなる高みへと導き、人生の目標をあたえるために、真理の探究をかかげた。いまだだれも到達しえたことのないといわれる、聖者（アバタール）への道をきわめる探究をなしとげられる者を、王国の中に求めた。

これが『Ⅳ』へと連なる、ブリティッシュ王とブリタニア王国の歴史だ。このストーリーからも、『Ⅳ』がそれまでのシリーズとはかけはなれた設定の上に成立しているのが、わかるだろう。再び暗黒の時代へともどらないための、重大な探究が始まるわけである。

イニシエーション（通過儀式）

さて、ゲームのプレイを始めよう。とにかくキャラクターをつくらなければ、プレイはできない。それには、あのジプシーのおばさんにタローふうのカードで、道を示してもらう必要がある。

カードはそれぞれ8つの徳、つまり献身、謙譲、誠実、慈悲、勇敢、正義、名誉、崇高さのうちの1つを表している。これを2枚ずつ組み合わせ、どちらをとるかで、プレイヤー・キャラの基本となる性格を決めていく。残った4枚で同じことをして、さらに残った2枚のうちどちらを選んだかで、キャラクターの徳が決まり、そして同時に職業も決まる。

最終的にどれを選んだかだけでなく、途中で何を優先させていたかも、考慮されているようで、それはそのあとに必要となる修行／行為の量を決定してしまうようだ。ここでの質問は一種の性格判断であるから、正直に答えると自分の性格がプレイヤー・キャラに反映されることになる。それをよしとするかいなかは、自分の性格とじっくり相談すべきだろう。プレイの展開からすると、すべての徳を高めなくてはならないので、自分のまったく反対の性格から始めると、うまく行きそうな気がしないでもないが、思い入れから考えると、やめといたほうがよさそうだ。

ちなみに、ダマシは献身vs謙譲で献身を選び、誠実と慈悲では誠実を選んだ。勇敢と正義では、正義を選び、名誉と崇高さでは崇高さを選んだ。そして誠実と献身では献身を選び、正義と崇高さでは正義を選んだ。そして最終的に、正義を選んで、ドルイド僧となった。途中の個々の質問の内容を、画面写真から読み取れるかな？　とにかく、これからはドルイド僧のダマシと呼んでくれ。

さて、キャラクターはうっそうとしげる森の中にある、YEWという町の近くに出現した。ここがダマシの故郷というわけだ。当然ながら、町に入ると同じ服装をした者たちが、ウジャウジャいる。また、正義を信奉する町らしく高等裁判所なる建物もある。

町の人々に話しかけると、正義の話題ばかりだ。それでも、ルーンとマントラの存在をほのめかす情報を手に入れた。

まだ時間が足りず、町の地図や周辺の地形の探索も終わっていないので、マップのたぐいは今回は見送ることになった。来月号からは、本格的にリアルタイルなプレイレポートを書くぞ。はたして、前途は明るいのかなあ？

朝まで踊う。ディスクでツイスト。

FM音源サウンドプログラム
フロッピーディスク2
のりに、のって第2弾。
23曲新発売。

大好評別冊ポプコム「サウンドコレクション」フロッピーディスクに続く第2弾。本誌連載中の「FMサウンドブティック」から15曲。さらにポプコムオリジナル、8曲を加えたサウンドプログラムがフロッピーディスクでまたまた登場。

●ないものねだりのI want you/ときめきはFOREVER/六本木純情派/水の春/楽園のDoor/ファンタジー/Self Control/Oneway Generation/サファイアの瞳/アイドルを探せ/早春物語/Give Me Up/恋人たちの時刻/サマードリーム/It's Tough

その他オリジナルミュージック8曲を加えた計23曲。

FM音源サウンドプログラム フロッピーディスク2 (5インチ2D版)

定価3,000円(送料含む)

別冊ポプコム「サウンドコレクション」収録の最新ポップス全25曲のプログラムフロッピーディスク。発売中。

FM音源サウンドプログラムフロッピーディスク1 (5インチ2D版)

定価3,000円(送料含む)

通信販売のみ

FM音源サウンドプログラムフロッピーディスクは、1、2とも通信販売でお届けします。ご希望の方は品名、数量、合計金額とあなたの住所、氏名、TELを明記し、代金を現金書留または郵便小為替でお申し込みください。

申込先

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル㈱新企画社 ポプコムディスクサービス係

魅惑のFM音源サウンドプログラム全30曲。

好評発売中

ヒットチャートをにぎわしている最新ポップスをはじめゲームミュージックのサウンドプログラムが、30曲。さらにFM音源によるミュージックプログラム入門など、パソコンミュージックをめいっぱい楽しむプログラムマガジン。

●CHA-CHA-CHA/フレンズ/ラズベリードリーム/チャンス/悲しみよこんにちは/ちょっとやそっとじゃ CAN'T GET LOVE/BAN BAN BAN/ジプシークィーン/寝た子も起きる子守唄/ブルシアンブルーの肖像/NEVER ENDING STORY/LIKE A VIRGIN/ハイドライドII/レリクス/メルヘンヴェールIIほか。

別冊POPCOM プログラムマガジン
FM音源 PCシリーズ(PC-8801mkIISR/FR/TR/FH/MH)用

サウンドコレクション

定価980円 小学館

POPCOM 1987 10月号

PROGRAM TAPE COUNTER

A

B

POPCOM

PROGRAM TAPE COUNTER

A

B

POPCOM

PROGRAM TAPE COUNTER

A

B

POPCOM

PROGRAM TAPE COUNTER

A

B

POPCOM

PROGRAM TAPE COUNTER

A

B

POPCOM

PROGRAM TAPE COUNTER

A

B

POPCOM

PROGRAM TAPE COUNTER

A

B

POPCOM

PROGRAM TAPE COUNTER

A

B

POPCOM

PROGRAM TAPE COUNTER

A

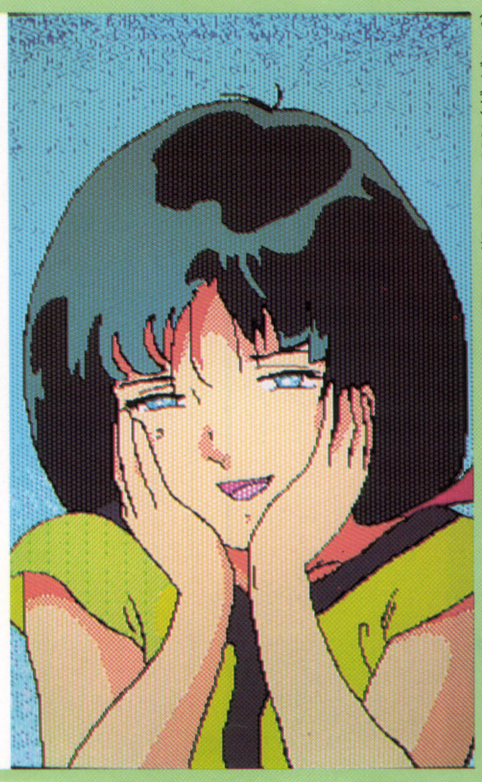
B

POPCOM

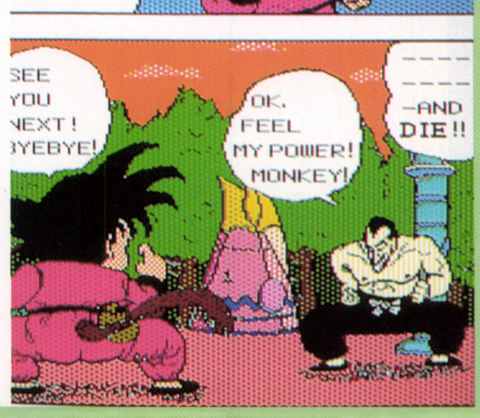
©高橋留美子／小学館・キティ・フジテレビ、鳥山明／集英社、創通エージェンシー・日本サンライズ・毎日放送、安彦良和／日本サンライズ・TMS

ドラゴンボール　塚田伸幸　PC-8801(ダ・ピンチ)

Mr.賀　松井　淳　FM-7(ダ・ピンチ)



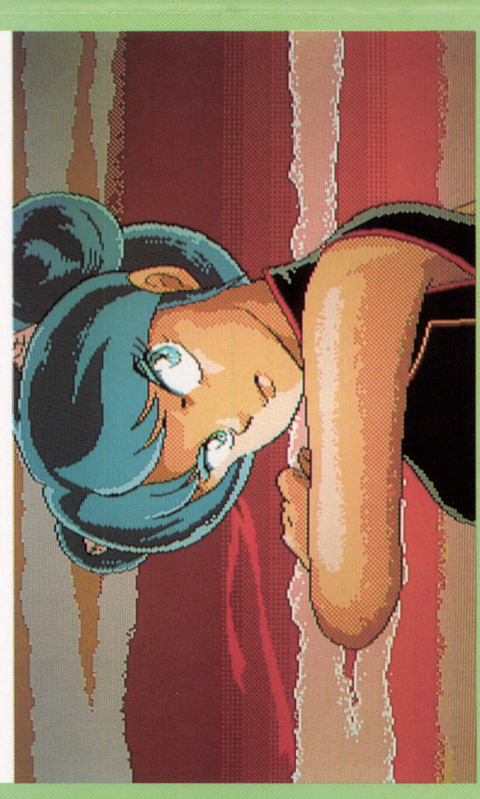
レスフィーナ(アリオン)　尾田　潔　PC-8801(ダ・ピンチ)



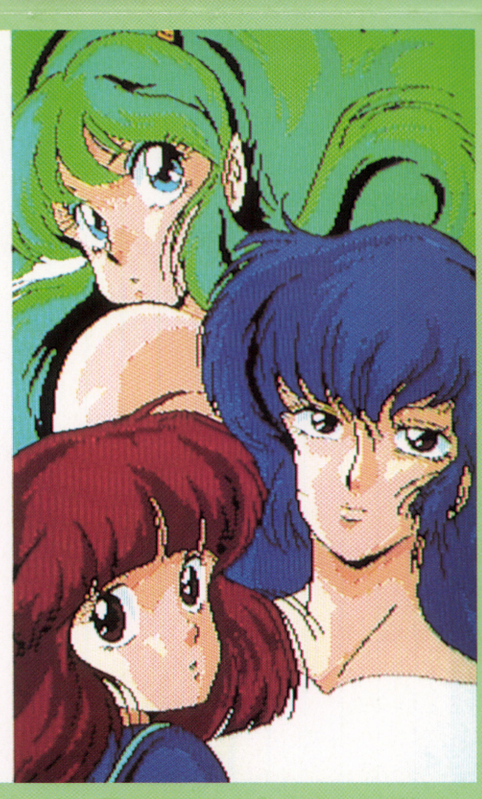
「虫空間にて」　足立文生　FM77AV

うる星Family　大田良作　MB-S1

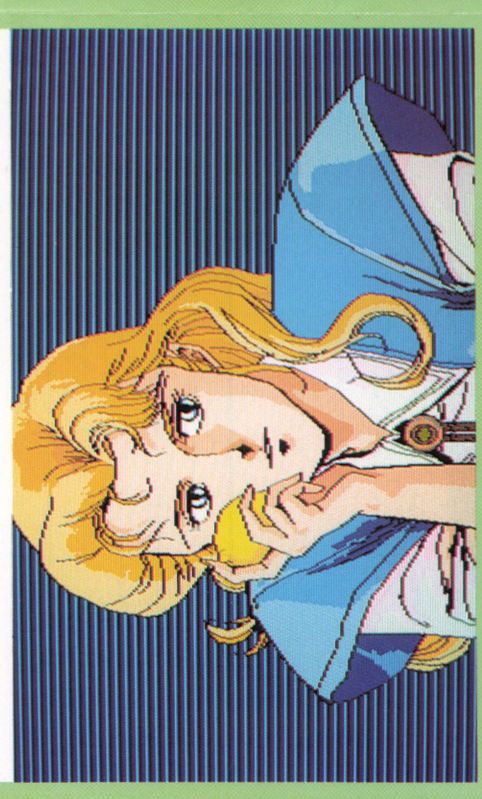
人魚の森　佐々木　清気　FM77AV



Fighting Lum　鳥居孝之　PC-8801mkIISR



三人娘　小嶋孝佳　FM-7



リンダ(ドラグナー)　山口　光　PC-8801mkIISR

ポプコムC.G.ギャラリー

1987 OCTOBER

あなたの作品を、このページで発表します。

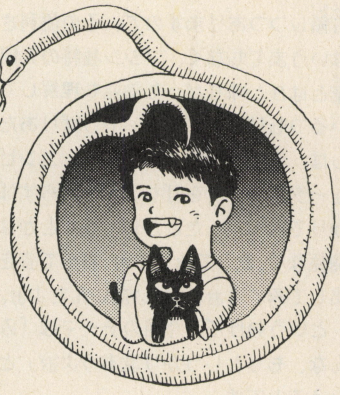
CASSETTE LABELS

作品のプログラムをカセットテープまたはフロッピーディスクにしてお送りください。マンガキャラクターの場合、題名、掲載誌名も必ず記入してください。

〈送り先〉〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル　㈱新企画社POPCOM編集部CG係

こいしみみの実感的音楽講座

あたしは左巻き



連載第1回

《もっと歌って！》

イラスト／小池桂一

編集人前白——突然の音楽講座である。いつも、パソコンでFM音源とかで、音楽を楽しんでいても、楽譜は読めない、とかコードのことがわかんない、とか思ってる人もいるんじゃないかと思う。このページはそんな人たちに、そのへんのところを理解してもらって、もっと音楽を楽しんでもらえたら、といった気持ちの表れである。

みなさん、はじめまして。あたしは小石巳美です。で、きのうヒョンなことから、あたしのつむじが左巻きであることを発見して、思わずそれをタイトルにしてしまいました。あたしは27歳なんだけど、この年になって、自分の身体的なことで新しい発見をするなんて、まったく感動モノです(ちなみに、ふうつは人間って右巻きなんだってこと、知ってた？　あたしは今までつむじに関してムトンチャクだったらしく、知らなかったのヨネ)。

あたしは、ふだんは何をしている人かというと、テレビのコマーシャルなんかの音楽のキーボード弾きの仕事が、まぁ主なメシの種でして、文章を書くなんて、全く不慣れなことなんだけど、ま、ちょっとこの『あたしは左巻き』っていうタイトルとか、このタイトル画とかに、ピンとくるものを感じた人は、最後まで読んでみてください。

J.D.からこのPOPCOMを1冊もらって、中身をペラペラッとめくったとき、あたしは目まいがしました。じつをいうと、コンピュータというものにはあまり興味がなくて、コンピュータ雑誌のたぐいのページをめくったなんていうことは、まったくなかったのです。それに、「HOUSEIのFMサウンドブティック」とか、「わくわくサウンド倶楽部」とかのページを見ても、あたしの知らない宇宙言語のようなものがズラーッとならんでいて、まるで音が聞こえてこない。あたしは、ついに音楽というものは、こんなにバラバラにされてしまったのかと、深くため息をついてしまいました。フーッ。

もちろん、あたしの仕事場にも、い

ろいろなソリッドなマシンが押し寄せてきていて、すでに人間の居場所を占領しつつありますので、その便利さはいうまでもなく、マシン独特の人間業とはひと味ちがった効能も理解しているつもりです。でも、やっぱりあたしは、音楽は「歌」なんだから、コンピュータにデータを打ちこんで鳴らすばかりでなく、へたとかじょうずとかは関係なく、歌ってみてよぉ、自分で音を出してみてよぉ、といいたいんだよぉ。

というわけで、今回のテーマは「みんな、もっとしっかり歌おうよぉ」ということです。

そんなことを脳みその中でゆっくり左回りに回転させながら、ある日あたしが街を歩いていると、テレビの中から、Stand By Me——あの、あたしにとってはジョン・レノンの歌としてなつかしいStand By MeをRCサクセションのキヨシローちゃんが歌っているバージョン——というのが、流れてきました。これだよネっと、あたしは雑踏にまぎれて、ひとり言をいってしまった。

何だかわからないけれども、胸のあたりがキューンとなるような歌っていうのが世の中にはいくつかあって、それは、メロディーがキレイとかっていうことよりも（まぁ、メロディーももちろんいいんでしょうけれども）、その歌い手のウタゴコロみたいなものが、あたしの胸のあたりにグッと来ちゃうわけです。そういう歌が、あたしはやっぱり好きだなぁ。ちょっと年寄りじみたことを書かせてもらうと、最近はそういう歌が少なくなったように思います。たとえば、アイドルもの。POPCOMでこれまでとり上げられた音楽って、アイドルものが多いみたいなので、きっとこういうことを書くと、読者のみなさんからヒンシュクを買うことになるのかもしれないけれど、やっぱりあれは、ウタゴコロからは遠くはなれた音楽だと思う。あたしは彼ら（と、よくきいたこともないのに、あえてひとまとめにしていわせてもらうヨ）の歌には、何の反応もできません。彼らの歌には自己主張というものがまったく感じられないので、街を歩いているときに彼らの歌がかかっていても、まったくじゃまにならない。で、きっと音楽なんかにあまりじゃまされたくないオオイソガシの人たちにとっては、おなかがペコペコのときにかむガムのように、よいものなのかもしれないけどネ。

それに比べてさっきのキヨシローちゃんのStand By Meは歩いていたあたしの足をハタッと止めさせて、一瞬、なんというか、耳がダンボのようにでっかくなってしまう状態にしたわけですから、お祭りのイカヤキのようなものなのでしょう。で、あたしは、おなかがペコペコのときには、ガムよりイカヤキのほうが食べたい。とわかったようなわからないようなことを書いてしまったけど。わかってよネ。

あたしの足もとでは、いま、うちの飼い猫のモグラちゃんが（真っ黒猫で、生後3カ月半。情けない捨て猫だったのを拾って、家族にしてやったんだ）ゴロゴロのどを鳴らしているんだけど、猫はどういうときにゴロゴロいうかっていうと、きっとなんだかわからないけど、うれしいとか、気持ちがいいとか、満足してるとかいうときにいうわけ。人間はそういうときにはヨカッタっていったり、思わずニコニコしちゃったり、スキップしちゃったり、いろいろあるかもしれないけど、でもまぁそういうことって、どんどん減ってる気がする。都市に住む人間っていう生き物は、どんどんクールになっていて、そういう喜びとかの表現がとてもへたっていうか、喜怒哀楽の振幅が小さくなってると思うのヨネ。イナカのおばあちゃんほど感激屋になる必要はないだろうけど、たまには喜びをすなおに外に出したほうが、健康にいいし、かわいい大人になれると、あたしは思うのですヨ。

話がちょっとそれるけど、フィリップ・ロスだかだれかの小説に、いたずら好きの悪ガキが、図書館でゴーギャンの絵を見て、「オレ、おチンチンかたくなっちゃったよ」っていうシーンがあるんだけど、芸術っていうのは、そういうもんだと思うんだ。

で、何の話かっていうと、音楽もそういう芸術の一部だと考えた場合、もしあたしが猫だったらゴロゴロのどを鳴らしてしまうような音楽があるとするならば、それはウタゴコロのせいだというわけです。

コンピュータを使って、電子の音源を鳴らすと、YMOがやり尽くしてギャグにしてしまったような、いわゆるコンピュータ・ミュージックができあがるわけですが、そういう音楽をきくと、あたしは、どんどんどんどん、何にもめげずひっかからずに、スタスタと歩いて行ってしまうやつ、という気がします。それは、音が空気をふるわさないからなのだと思う。

何かが空気をふるわせて、それが音として人間の耳に到達する、っていうのが、原始古来の音だったんでしょう？何かが空気をふるわせることによってできた空気の波が、人間の鼓膜に振動を伝えて、音として認知されるんだよネ。

ここまで書いてみて、あたしが気づいたことは、電子音というのも、結局、人間の耳に届いたときには、空気をふるわすという音本来の姿になるんだ、ということです。だから、もっといろいろな研究が進むと、感覚神経に直接、電気的な信号を送りこむことも可能だろうということが考えられます。それはそれで、とてもおもしろそうだとは思うけど、そうなっちゃった場合の信号っていうのは、もはや音とは呼べない別のモノだろうネ。たとえばそれは栄養剤を直接血管に点滴するようなものだっていう感じがする。

あたしはやっぱりそんなことより、ごはんを元気に食べたいので、音も、空気中に長くとどまった末にやっとあたしの鼓膜にたどり着いたという感じの、よりアコースティックな音が好き

です。

こいしみみの実感的音楽講座

これを書いているいま、とても暑いので、冷房をつけると、かなりガーガーうるさい音がして耳にさわるけど、ベランダでときおり鳴ってる風鈴の音は、とっても涼しい。家の中の音についでに耳をすますと、冷蔵庫なんかもうるさいよネ。暖房だってさ、暖炉なんかのパチパチいう音は(といっても、使ってたことなんかないけどネ)、なんとなくアタタカイような感じがするいい音だし。そういえば、明かりにしたって、あたしは電気の灯より、ローソクの火のほうが好きだナァ。

こういうことのすべてが、電気の音より、自然の音っていうことにつながってくるわけだけど、それは、やっぱり自然の音のほうが繊細で、いろいろなニュアンスをふくんでいると思うからです。

今回、このStand By Meの楽譜をわたして、強矢邦生氏に作ってもらったデータを、あなたたちがコンピュータに打ちこんで出してみると、そういうことがよくわかると思うヨ。ニュアンスのないStand By Meなんて、Stand By Meにあらずっていう感じでしょ？

そこで、今回のテーマです。メロディーの部分をコンピュータといっしょに歌ってみてごらん。楽譜なんかわからなくても、この曲をどこかできいたことがあれば、歌えるはず。音程を正確になんてことは、ウタゴコロには関係ないナイ。ウタゴコロは、歌詞をしゃべるっていうか、叫ぶっていうか、要するに、いいたいことがあるんだよぉっていう気持ちから生まれるんだからネ。

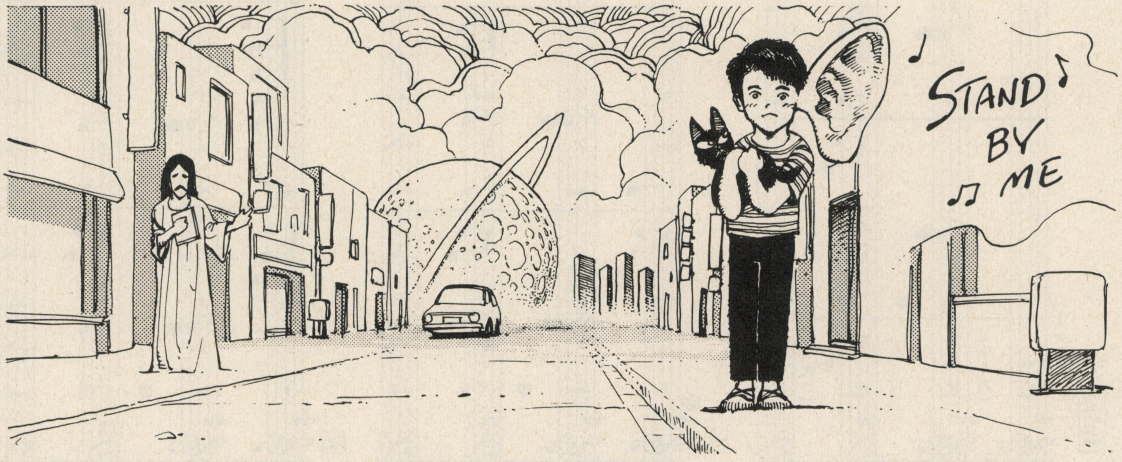
そうすると、きっと何かとても気持ちいいと思うんだ。実際に声を出すとネ。もちろん、あなたたちは、ミュージシャンとか歌手とかになろうと考えているわけじゃないんだろうし、ここまで読んできて、バカバカしい、とかってシラケちゃってるかもしれないけど、少しでも音楽というものが好きで、ただレコードをきくだけじゃなく、コンピュータで音を出したリとかっていうふうに、能動的に音楽しようとする気持ちがあるなら、歌ってみてヨネ。歌がイヤだという人は、ハーモニカを吹いてみるとか、ギターを弾いてみるとか、キーボードを弾いてみるとかいうのもいいと思うヨ。同じ電子の音源でも、コンピュータに弾かせるよりは、自分の手で弾いたほうが、少しはハートのあるものになると思うし。

ここまでて、ずいぶんコンピュータをけなし続けてきてしまったけれど、いうまでもなく、コンピュータを使えるっていうことはとても便利なことで、音楽するときにも、基本的なテンポキープとか、そういうことは機械にお任せして、そのうえのデコレーションケーキのいちごみたいな部分だけ自分でやっちゃえば、気持ちいいと思うし、健康にもいいと思うヨ。

で、このStand By Meという曲を選んだのは、はっきりいってカンタンだからなのです。楽譜を見てもらえばわかると思うんだけど、コードが4つしか出てこなくて、同じ8小節パターンのくり返しなんだヨネ。たった4つのコードでも、ウタゴコロがあれば、こんなカッコイイ曲ができるんだヨ。

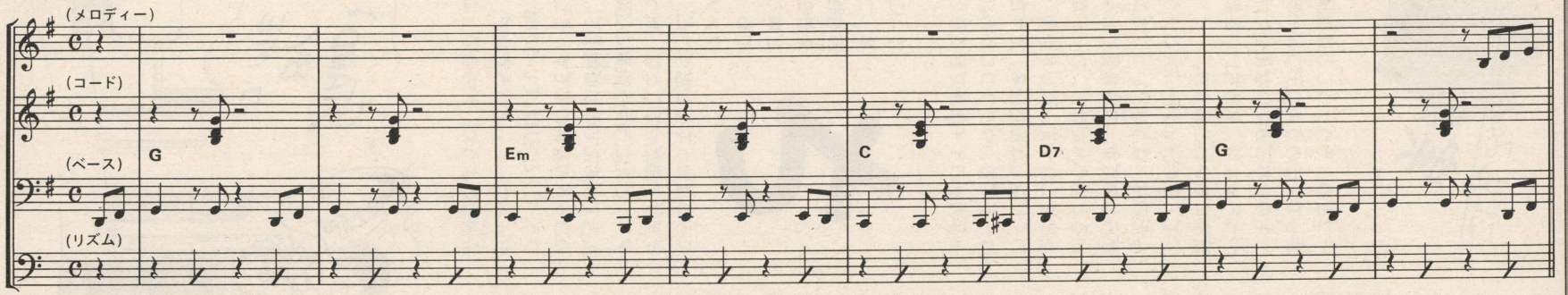
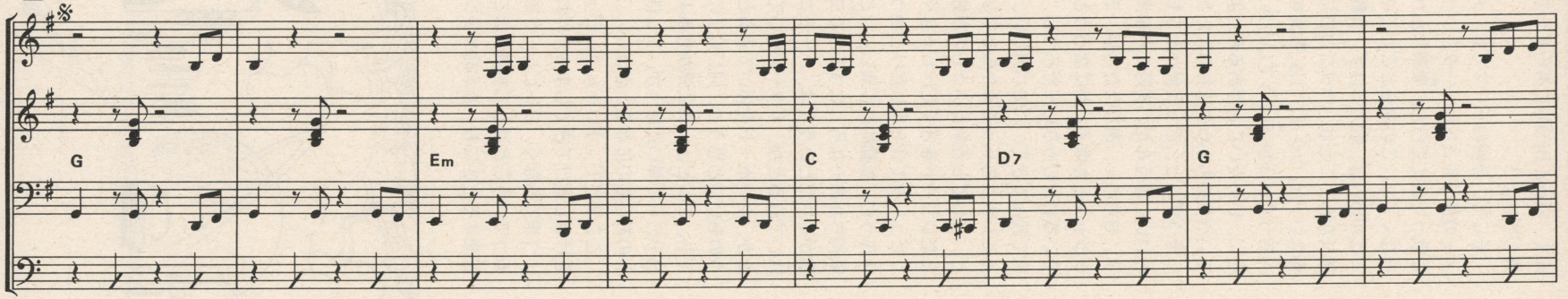
さて、ここからは、コードのお勉強です。楽譜をほとんど知らない人でも、ドレミファソラシドぐらいは知ってると思うけど、これはイタリア語だってことは、知ってたかナ？　これに、ラから順番にABCDEFGと当てはめたものが譜例①で、すべてのコードの基本の音です。そして、ふつう「C」と呼ばれているのは「Cのメジャーコード」という意味で、これは、譜例②のように、ドの音の上におダン

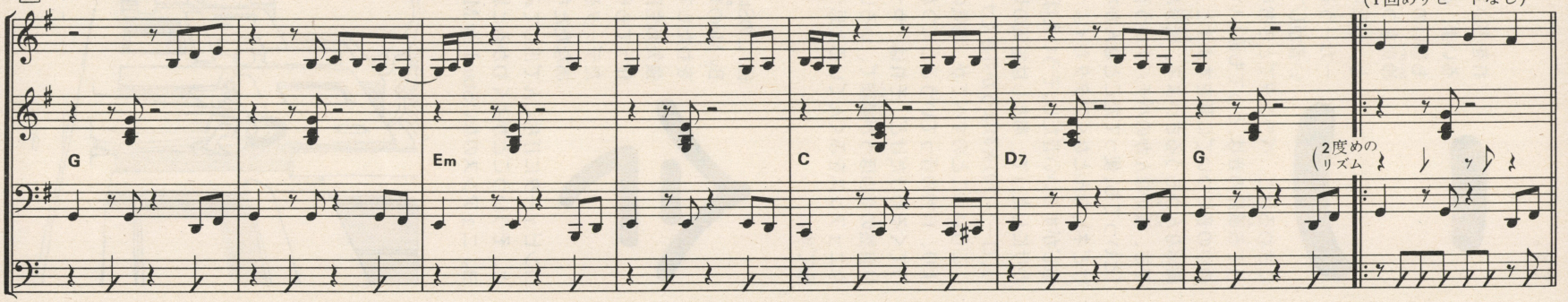
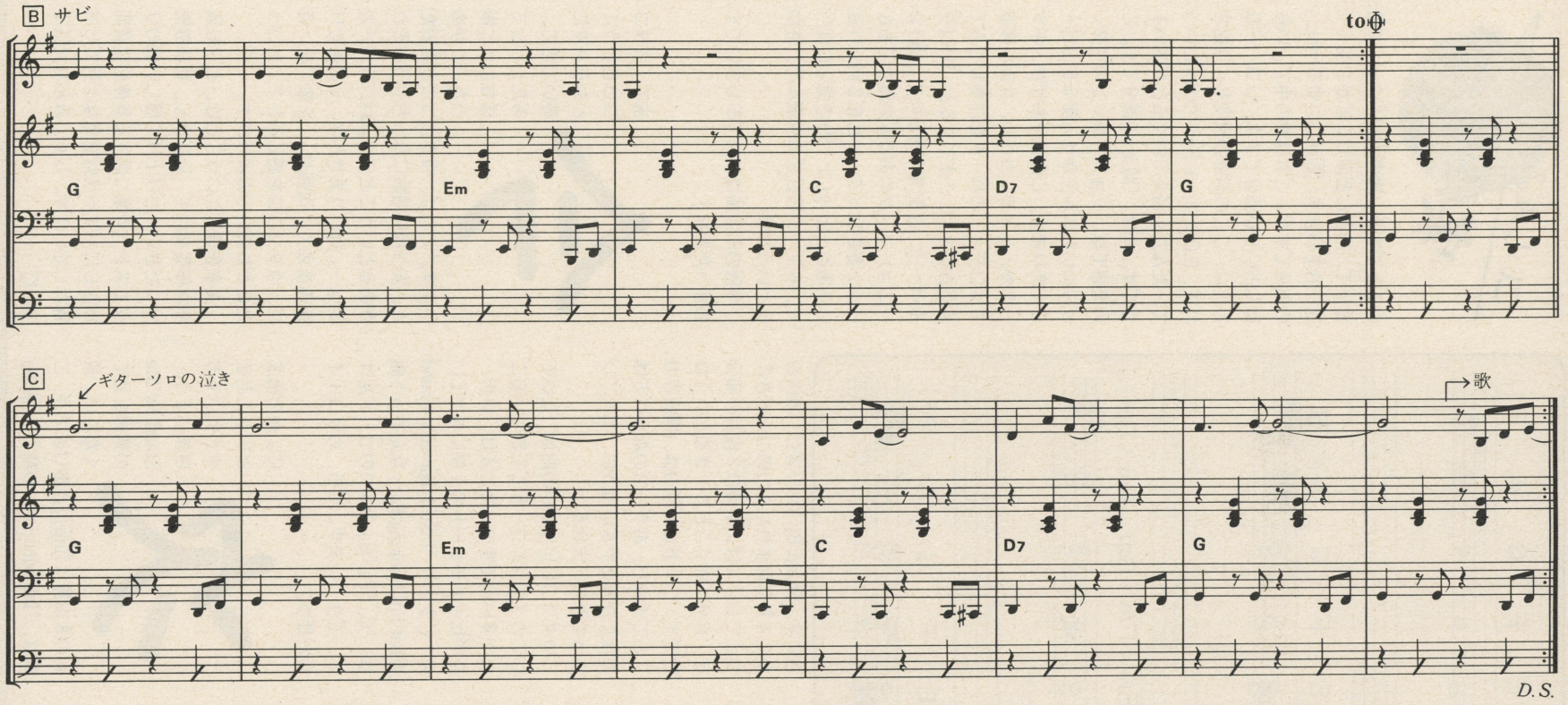
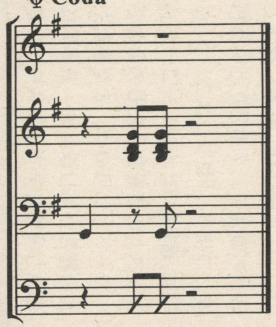
(P172へ)



Stand By Me

作詩・作曲 ベン・E・キング

Intro

A テーマ

A′

(1回めリピートなし)



When the night has come
And the land is dark
And the moon is the only
Light we'll see

No I won't be afraid
Oh I won't be afraid
Just as long as you stand
Stand by me, so

＊Darlin', darlin'
Stand by me, oh stand by me
Oh stand(now), stand by me
Stand by me

If the sky that we look upon
Should tumble and fall
Or the mountain should crumble
To the sea

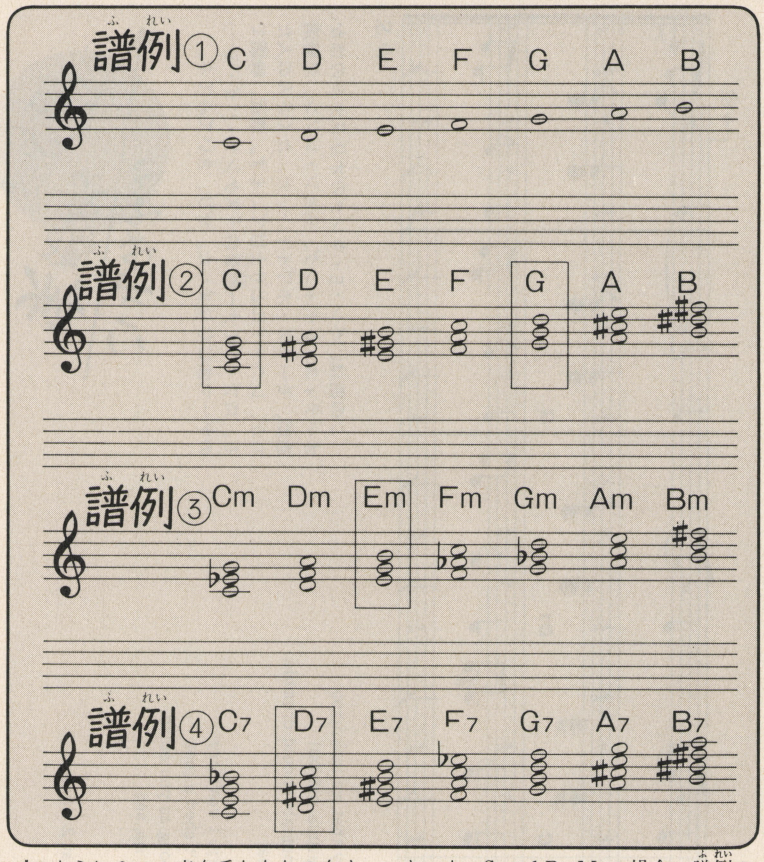
I won't cry, I won't cry
No, I won't shed a tear
Just as long as you stand
Stand by me, and

＊ Repeat 2 times

この曲は、ベン・E・キングのオリジナルのほか、オーティス・レディング、ジョン・レノン、忌野清志郎、モーリス・ホワイト……と、たくさんの人たちが、レコードにとり上げています。最近、映画でも、ロブ・ライナー監督の『スタンド・バイ・ミー』のテーマ曲になりました。ぜひ、きいてみてネ。

こいしみの実感的音楽講座

"STAND BY ME " WORDS & MUSIC by Ben E. King, Mike Stoller & Jerry Leiber © 1961 by TRIO MUSIC CO., INC., UNICHAPPELL MUSIC, INC. & A. D. T. ENTERPRISES, INC. All rights on behalf of TRIO MUSIC CO., INC. administored by WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP. All RIGHTS Reserved Used by Permission. Rights for Japan administored by WARNER BROS. MUSIC (JAPAN) INC., C/O NICHION, INC.



ゴのように2つの音を重ねたものをさします。譜例③は、マイナーコードです。これは、「Cm」というふうに表し、「Cマイナー」と呼ばれるものです。「メジャー」とか「マイナー」とかいうことばは、音楽的に使われる場合、それぞれ、「長調」と「短調」という意味で、簡単にいうと、「メジャーコード」は明るく、「マイナーコード」は暗く聞こえます。譜例の②と③をよく見比べてみると、おダンゴの真ん中の音だけがちがっていて、「マイナーコード」は、「メジャーコード」より半音低いことがわかるでしょう。最後に「セブンスコード」。これは「C_7」のように表し、「Cセブン」と呼びます。譜例④のように、おダンゴが1つふえました。このいちばん上にのっている音が「セブンス」と呼ばれ、基本になっている音から数えて、7番目だというわけです。つまり、「セブンスコード」というのは、譜例②の「メジャーコード」に「セブンス」の音を加えたものなのです。

コードというのは、まだまだたくさんの種類がありますが、基本的には、この3種類をまず、マスターしてください。Stand By Meの場合、譜例の中の4角で囲まれた4つのコードさえ覚えてしまえば、楽譜の2段目の部分を、自分で弾くことができるというわけです。コードというのは、構成音のことですから、おダンゴのならべ方は、あなたが弾きやすいように、変えてしまってかまいません。

ウタゴコロいっぱいの曲は、たいていこの3種類のコードでできていることが多いのですヨ。たとえば、いま、全米ヒットチャートの1位になっている「U2」の「I Still Haven't Found What I'm Looking For」なんていう曲は、「C」「F」「G」の3つのコードだけで、できています。でも、カッコイイんだぜっ。

次に、曲の構成ということを少し書いておきましょう。Stand By Meの楽譜を見てください。最初の8小節はIntroとありますが、これは、「Introduction」の略で、「前奏」

のことですネ。次のAとAはテーマの部分で、ほとんど同じことが2度くり返されています。Bがいわゆる「サビ」の部分ですが、これは曲の中で、いちばんおいしい部分ですネ。レコードなどでは、ここの部分が何度もくり返されて、F.O.(フェイド・アウト)といって、だんだん消えていくことが多いようです。Cは、「間奏」の部分です。この楽譜では、ジョン・レノンのギターソロのいちばん泣かせる部分をコピーしてあります。この部分もぜひ、ギターとか、ハーモニカとか、身近な楽器でメロディーのパートを演奏してみてくださいネ。ここまで来ると、D.S.(ダル・セーニョ)記号があるので、𝄋(セーニョ)マークのあるAの頭までもどり、2番を歌って、サビを2回くり返したあと、to ⊕(コーダ)の指示に従って、⊕マークのところへ飛んで、終わりというわけ。

今回のお勉強はこれでおしまいです。わかったかな？

今まで、ウタゴコロということをテーマに書いてきて、あたしとしてはちょっと困ったことがあります。それは、ウタゴコロが過剰だと、安っぽい演歌になっちゃうおそれがあるということです。なにごとも「カジョー」はいけませんネ。そのあたりをふまえて、次回は、「音楽でない音に、ウタゴコロを感じるか？」といったことも書いてみようかナ。

文章を書くということは、とても孤独な作業なので、みなさん、ぜひお便りください。とり上げてほしい曲のリクエストや音楽に関する具体的な質問、あたしに対する反対意見など何でもお待ちしています。じゃ、みんな元気でネ。

■リスト1　PC-8801mkⅡSR用演奏プログラム

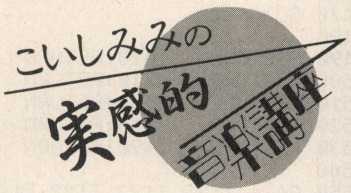
PC-8001mkⅡSRの場合は、110行のNEW CMDを削除し、CMD PLAYをPLAY、CMD VOICEをVOICEに変更する。
また、サウンドボードを使用する場合は、110行のNEW CMDを削除する。

```
10 '*********************************
20 '*                               *
30 '*       --- STAND BY ME ---     *
40 '*                               *
50 '*     MUSIC BY JERRY LEIBER     *
60 '*             & MIKE STOLLER    *
70 '*     CODER BY HOUSEI KYOYA     *
80 '*                               *
90 '*********************************
100 '
110 NEW CMD : NB=0
120 DIM BA%(4,9),BB%(4,9)
130 '
140 FOR X=0 TO 4
150   FOR Y=0 TO 9
160     READ BA%(X,Y)
170 NEXT Y,X
180 DATA    60,   15,    0,    1,10000,   -5,    0,    6,    0,    0
190 DATA    31,    0,    0,   15,    0,   15,    0,   15,    0,    0
200 DATA    31,   16,   17,   12,    4,    0,    0,    1,    0,    0
210 DATA    31,   25,   10,   15,    8,   14,    0,    1,    0,    0
220 DATA    31,   17,   17,   12,    2,    0,    0,    1,    0,    0
230 FOR X=0 TO 4
240   FOR Y=0 TO 9
250     READ BB%(X,Y)
260 NEXT Y,X
270 DATA    48,   15,    2,    1,    0,    0,    0,    0,    0,    0
280 DATA    31,   13,    8,   10,   11,   35,    3,    4,    2,    0
290 DATA    31,   13,    8,   10,   11,   52,    3,   10,   -2,    0
300 DATA    31,    8,    8,   10,   11,   26,    3,    2,   -2,    0
310 DATA    31,    8,    8,   10,   11,    0,    3,    2,   -2,    0
320 '
330 CMD VOICE BA%,,BB%
340 CMD PLAY ,,,"Y7,248"
350 '
360 FOR I=1 TO 6
370 READ MC$(I)
380 IF MC$(I)="*" THEN 450
390 IF MC$(I)="¥" THEN END
400 NEXT I
410 '
420 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
430 GOTO 360
440 '
450 NB=NB+1
460 ON NB GOSUB 490,500,510,520,530
470 GOTO 360
480 '
490 RESTORE   1010:RETURN
500 RESTORE    710:RETURN
510 RESTORE   1160:RETURN
520 RESTORE    910:RETURN
530 RESTORE   1190:RETURN
540 '
550 DATA T122,T122,T122,T122,T122,T122
560 DATA V13,V13,V12,V10,V10,V10
570 DATA L4,L8,L8,L8,L8,L8
580 DATA Q8,Q7,Q8,Q4,Q4,Q4
590 '                              < INTRO >
600 DATA O4R,@2503RR,O2DF+,O3RR,O4RR,O4RR                              : ' STRING
610 DATA RARA,RRRRRRRR,G4RGR4DF+,RRRBRRRR,RRRDRRRR,RRRGRRRR
620 DATA RARA,RRRRRRRR,G4RGR4GF+,RRRBRRRR,RRRDRRRR,RRRGRRRR
630 DATA RARA,RRRRRRRR,E4RER4<B>D,RRRGRRRR,<RRRBRRRR,RRRERRRR
640 DATA RARA,RRRRRRRR,E4RER4ED,RRRGRRRR,RRRBRRRR,RRRERRRR
650 '
660 DATA RARA,RRRRRRRR,C4RCR4CC+,RRRGRRRR,>RRRCRRRR,RRRERRRR
670 DATA RARA,RRRRRRRR,D4RDR4DF+,RRRARRRR,RRRCRRRR,RRRF+RRRR
680 DATA RARA,RRRRRRRR,G4RGR4DF+,RRRBRRRR,RRRDRRRR,RRRGRRRR
690 DATA RARA,RRRRRB>DE,G4RGR4DF+,RRRBRRRR,RRRDRRRR,RRRGRRRR
700 '                              <  A  >
710 DATA O4RARA,O3RRRRRRB>D,O2G4RGRRDF+,O3RRRBRRRR,O4RRRDRRRR,O4RRRGRRRR
720 DATA RARA,<B4RRRRRR,G4RGRRGF+,RRRBRRRR,RRRDRRRR,RRRGRRRR
730 DATA RARA,RRRG16A16B4AA,E4RER4<B>D,RRRGRRRR,<RRRBRRRR,RRRERRRR
740 DATA RARA,G4RRRRRG16A16,E4RER4ED,RRRGRRRR,RRRBRRRR,RRRERRRR
750 '
760 DATA RARA,BA16G16RRRRGB,C4RCR4CC+,RRRBRRRR,RRR>CRRRR,RRRERRRR
```

リスト続く

```
770 DATA RARA,BARRRBAG,D4RDRRDF+,RRRARRRR,RRRCRRRR,RRRF+RRRR
780 DATA RARA,G4RRRRRR,G4RGR4DF+,RRRBRRRR,RRRDRRRR,RRRGRRRR
790 DATA RARA,RRRRRB>DE,G4RGR4DF+,RRRBRRRR,RRRDRRRR,RRRGRRRR
800 ´                              <  A´ >
810 DATA O4RARA,O3RRRRRB>DE,O2G4RGRRDF+,O3RRRBRRRR,O4RRRDRRRR,O4RRRGRRRR
820 DATA RARARARA,<RRRB>C<BAG&G16A16BRRRRA4,G4RGRRGF+E4RER4<B>D
830 DATA RRRBRRRRRRRGRRRR,RRRDRRRRRRR<BRRRR,RRRGRRRRRRRERRRR
840 DATA RARA,G4RRRRGA,E4RER4ED,RRRGRRRR,RRRBRRRR,RRRERRRR
850 ´
860 DATA RARA,B16A16GRRRGBB,C4RCR4CC+,RRRBRRRR,RRR>CRRRR,RRRERRRR
870 DATA RARA,A4RRRBAG,D4RDRRDF+,RRRARRRR,RRRCRRRR,RRRF+RRRR
880 DATA RARA,G4RRRRRR,G4RGR4DF+,RRRBRRRR,RRRDRRRR,RRRGRRRR
890 DATA R8A8G8F8A8G8R8G8,>E4D4G4F+4,G4RGR4DF+,RRRBRRRR,RRRDRRRR,RRRGRRRR
900 ´                              <  B  >
910 DATA O4RARA,O4E4RRRRE4,O2G4RGR4DF+,O3RRB4RBRR,O4RRD4RDRR,O4RRG4RGRR
920 DATA RARA,E4RE&ED<BA,G4RGR4GF+,RRB4RBRR,RRD4RDRR,RRG4RGRR
930 DATA RARA,G4RRRRA4,E4RER4<B>D,RRG4RGRR,<RRB4RBRR,RRE4RERR
940 DATA RARA,G4RRRRRR,E4RER4ED,RRG4RGRR,RRB4RBRR,RRE4RERR
950 ´
960 DATA RARA,R4RB&BAG4,C4RCR4CC+,RRG4RGRR,>RRC4RCRR,RRE4RERR
970 DATA RARA,R4R4RB4A,D4RDR4DF+,RRA4RARR,RRC4RCRR,RRF+4RF+RR
980 DATA RARA,AG4.R4R4,G4RGR4DF+,RRB4RBRR,RRD4RDRR,RRG4RGRR
990 DATA *
1000 ´
1010 DATA RARA,RRRRRRRR,G4RGR4DF+,RRB4RBRR,RRD4RDRR,RRG4RGRR
1020 ´                             <  C  >
1030 DATA O4RARARARA,@44V12Q8O4G4&G4&G4A4G4&G4&G4A4                : ´ ZITAR
1040 DATA O2G4RGRRDF+G4RGR4GF+,O3RRB4RBRRRRB4RBRR
1050 DATA O4RRD4RDRRRRD4RDRR,O4RRG4RGRRRRG4RGRR
1060 DATA RARARARA,B4.G&G4&G4&G4&G4&G4&G4R4,E4RER4<B>DE4RER4ED
1070 DATA RRG4RGRRRRG4RGRR,<RRB4RBRRRRB4RBRR,RRE4RERRRRE4RERR
1080 ´
1090 DATA RARA,C4GE&E2,C4RCR4CC+,RRG4RGRR,>RRC4RCRR,RRE4RERR
1100 DATA RARA,D4AF+&F+2,D4RDR4DF+,RRA4RARR,RRC4RCRR,RRF+4RF+RR
1110 DATA RARARARA,F+4.G&G4&G4&G4&G4R@25V13Q7O3B>DE               : ´ STRING
1120 DATA G4RGR4DF+G4RGR4DF+,RRB4RBRRRRB4RBRR
1130 DATA RRD4RDRRRRD4RDRR,RRG4RGRRRRG4RGRR
1140 DATA *
1150 ´
1160 DATA R8A8G8F8A8G8R8G8,>E4D4G4F+4,G4RGR4DF+,RRB4RBRR,RRD4RDRR,RRG4RGRR
1170 DATA *
1180 ´
1190 DATA RA8A8RR,RRRRRRRR,G4RGRRRR,V11RRBBRRRR,V11RRDDRRRR,V11RRGGRRRR
1200 DATA ¥
```

■リスト2　FM77AV用変更プログラム




```
10 ´**********************************
20 ´*                                *
30 ´*       --- STAND BY ME ---      *
40 ´*            (FM-77AV)           *
50 ´*      MUSIC BY JERRY LEIBER     *
60 ´*             & MIKE STOLLER     *
70 ´*      CODER BY HOUSEI KYOYA     *
80 ´*                                *
90 ´**********************************
110 NB=0
120 DIM BA%(4,10),BB%(4,10)
150   FOR Y=0 TO 10
180 DATA    60,   15,    0,    1,  150,   -5,    0,    1,    0,    0,    0
190 DATA    31,    0,    0,   15,    0,   15,    0,   15,    0,    0,    0
200 DATA    31,   16,   17,   12,    4,    5,    0,    1,    0,    0,    0
210 DATA    31,   25,   10,   15,    8,   14,    0,    1,    0,    0,    0
220 DATA    31,   17,   17,   12,    2,    5,    0,    1,    0,    0,    0
240   FOR Y=0 TO 10
270 DATA    48,   15,    2,    1,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
280 DATA    31,   13,    8,   10,   11,   35,    3,    4,    2,    0,    0
290 DATA    31,   13,    8,   10,   11,   52,    3,   10,   -2,    0,    0
300 DATA    31,    8,    8,   10,   11,   26,    3,    2,   -2,    0,    0
310 DATA    31,    8,    8,   10,   11,    0,    3,    2,   -2,    0,    0
330 VOICE BA%,,BB%
340 SOUND 7,56
420 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
550 DATA T128,T128,T128,T128,T128,T128
600 DATA O4R,@13O3RR,O2DF+,O3RR,O4RR,O4RR                         : ´ STRING
1030 DATA O4RARARARA,@22Q8O4G4&G4&G4A4G4&G4&G4A4                  : ´ HARPSIC
1110 DATA RARARARA,F+4.G&G4&G4&G4&G4R@13Q7O3B>DE                  : ´ STRING
```


日本音楽著作権協会(出)許諾第8747601-701号

●SIDE A

WANDERER

PC-8001mkIISR
PC-8800シリーズ
FM77AVシリーズ

HOUSEIのFMサウンドブティック

最終回

突然(とつぜん)ではあるが、「HOUSEIのFMサウンドブティック」は今月をもって閉店することになってしまった。今までこのコーナーを応援(おうえん)してくれた多くの読者諸君、本当にどうもありがとう。これからはHOUSEI、フツウの男のコにもど……るわけないだろ!!

というのも、近いうちにまたまた新コーナーが始まるからだぁ〜っ（コリないヤツだって？　ほっとけ!!）。どんなコーナーになるかは、まだ企画(きかく)中なのでわからないけど、みんな楽しみに待っててネ。

さて、今月はチェッカーズのアップテンポなサウンドと、知世ちゃんのしっとりとしたバラードにスポットを当ててみた。それでは、最後も元気にこの曲からスタート!!

●SIDE B

彼と彼女のソネット

●SIDE A

WANDERER

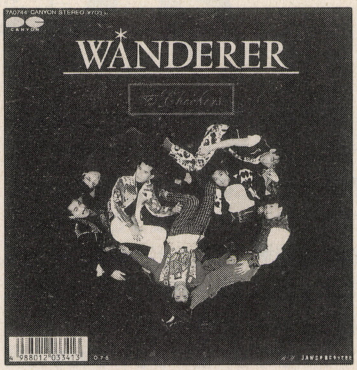
サックスのシャープな響き、高鳴る鼓動、何もかもがみな美しい（ヤマトじゃないっつーの!!）。

今月のA面では、7月8日の発売以来、大ヒットを続けたチェッカーズの「WANDERER」をピックアップ。これは、ペンネーム〝ポエット・プン〟さんによる涙（？）のリクエストだ。

この曲は、とてもスリリングでスピード感がある。そういえば、この間テレビで「SONG FOR U.S.A.」を放送してたけど、キミは見たかな？

さて、ここで紹介するミュージックプログラムは、いつもより短めにしてみた。そのため曲の流れが、イントロ→1番目→エンディングとなっている。「長いプログラムを入力するなんていやだ」と思っている人も、ぜひ一度チャレンジしてみてほしい。これもHOUSEIの親切心……かなっ（笑）。

CANYON 7A0744



おわび） Q&Aを担当なさっているSさん、パロってすいません。

サウンドテクニック

音色） BA%は、ディストーション・ギターのサウンド。イントロ部分で、2声に割り当ててある。BB%には、バスドラム＆スネアの補助を設定。ここでは、いつもより少し硬めの音にしてみた。

DATA） このプログラムは、シンプルにアレンジしてある。リストを短くするために、REM文が少なくなっているので、データと行番号をしっかりと確かめながら入力してほしい。

そこで一句、「キーボード、そんなに急ぐとケンショウ炎」…おそまつ！

●SIDE B

彼と彼女のソネット

続いてB面では、原田知世の「彼と彼女のソネット」をお届けしよう。FMサウンドブティックの最後を飾るのにふさわしい、バラードタッチのしっとりとした曲だ。リクエストしてくれた人は、神奈川県のペンネーム〝ロォーレル友の会〟さん。

この曲の原曲は、フランスのエルザが歌う「T'EN VA PAS」。知世ちゃんが歌っているのは、そのカバーバージョンというわけだ。

CBS・ソニー 07SH1950

そういえば、この曲でアーティストの大貫妙子が日本語詞を担当。彼女が生み出す作品には、いつも西欧の繊細なニュアンスが感じられる。最近では、2年ぶりのアルバム『A SLICE OF LIFE』をリリース。いま、HOUSEIが気になっているレコードの一枚だ。

さて、星のようにキラキラとした瞳の知世ちゃん。ジャケットも、フランス人形みたいでとてもかわいいよね。これからも、彼女の透き通る歌声でぼくたちを魅了してほしいのだ。

サウンドテクニック

音色） BA%は、エレクトリック・オルガンの響きをもつ、ピアノの音色。BB%には、こりもせずバスドラ＆スネアの補助サウンドが割り当ててある。

DATA） 原曲のベースパートでは、ノーマルに8ビートを刻んでいる。しかし、このプログラムではメリハリをつけるために、オクターブを上下させている。また(I)の部分から、調が変わるので、入力ミスのないように……。

リスト1 PC-8800シリーズ WANDERER 演奏プログラムリスト

```
10 '*********************************
20 '*                               *
30 '*           WANDERER            *
40 '*        (PC-8801mkIISR)        *
50 '*   MUSIC BY SEIJI TSURUHISA    *
60 '*   CODER BY HOUSEI KYOYA       *
70 '*                               *
80 '*********************************
90 '
100 NEW CMD : NB=0
110 DIM BA%(4,9),BB%(4,9)
120 '
130 FOR X=0 TO 4
140   FOR Y=0 TO 9
150     READ BA%(X,Y)
160 NEXT Y,X
170 DATA    49,   15,    2,    1,  200,   15,    0,    0,    0,    0
180 DATA    31,    8,    8,    5,    5,   24,    2,    5,   -1,    0
190 DATA    31,    8,    8,    6,    5,   22,    2,    3,   -2,    0
200 DATA    31,    8,    8,    5,    5,   24,    2,    7,    1,    0
210 DATA    31,    8,    8,    6,    5,    0,    2,    1,    0,    0
220 FOR X=0 TO 4
```

PC-8001mkIISRの場合は、100行のNEW CMDを削除し、CMD PLAYをPLAY、CMD VOICEをVOICEに変更する。
また、サウンドボードを使用する場合は、100行のNEW CMDを削除する。

```
230   FOR Y=0 TO 9
240       READ BB%(X,Y)
250 NEXT Y,X
260 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
270 DATA    30,   23,    0,   15,    7,   15,    1,    2,    0,    0
280 DATA    30,   17,   17,   15,    2,    0,    0,    2,    0,    0
290 DATA    30,   23,    0,   15,    7,   15,    1,    2,    0,    0
300 DATA    30,   17,   17,   15,    2,    0,    0,    2,    0,    0
310 '
320 CMD VOICE BB%,BA%,BA%
330 CMD PLAY ,,,"Y6,12Y7,240"
340 '
350 FOR I=1 TO 6
360 READ MC$(I)
370 IF MC$(I)="*" THEN 440
380 IF MC$(I)="¥" THEN END
390 NEXT I
400 '
410 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
420 GOTO 350
430 '
440 NB=NB+1
450 ON NB GOSUB 480,490,500,510,520,530
460 GOTO 350
470 '
480 RESTORE    780:RETURN
490 RESTORE    980:RETURN
500 RESTORE    850:RETURN
510 RESTORE   1040:RETURN
520 RESTORE    670:RETURN
530 RESTORE   1720:RETURN
540 '
550 DATA T148,T148,T148,T148,T148,T148
560 DATA L8Q8,L8Q6,L8Q6,L8Q8,L8Q6,L8Q6
570 DATA V14,V13,V13,S0M2000,V13,V13
580 '                          (A)
590 DATA O3RB24B24B24BBBR,O5,O5,O8RB24B24B24BBBR,O5,O5
600 DATA BRBRBRB<F,RD&DFRFRE,RRRB-RDRC,BRBRBRBR,RRR,RR
610 DATA >B<F>BRBRB<F,REE&EEERE-,RCC&CCCR<B-,BRBRBRBR,RR,RR
620 '
630 DATA >B<F>BRBRB<F,RE-E-&E-E-E-E-D,RB-B-&B-B-B-B-B-
640 DATA BRBRBRBR,RRR,RRR,>B<F>BB16B16B<F>BR,RDD&DDRDD
650 DATA RB-B-&B-B-RB-B-,BRBB16B16BRBR,RRRRB-6B-6B-6,RRRRF6F6F6
660 '                            (B)
670 DATA O3BRBRBRB<F>B<F>BRBRB<F,R@23V14O6DC<GB-B-&B->C&D&DRRR<FGB- : ' TRMPET
680 DATA @30V13Q7O3RGGGRRRRR>CCCRAB-&B-,BRBRBRBRBRBRBRBR            : ' E.BASS
690 DATA V11Q6O5RFFRFRFE&EREREERE,V11Q6O5RDDRDRDC&CRCRCCRC
700 '
710 DATA >B<F>BRBRB<F>B<F>BB16B16B<F>BR,B-&B-B-&B-B->CD<B-&B-&B-&B-&B-&B-
720 DATA RE-E-E-RRRRR<B-B->C16D16D<B-GF,BRBRBRBRBRBB16B16BRBR
730 DATA RE-E-RE-E-E-D&DDDRDDDD,R<B-B-RB-B-B-B-&B-B-B-RB-B-B-B-
740 DATA BRBRBRB<F>B<F>BRBRB<F,R>DC<GB-B-&B->C&D&DRRR<FGB-,RGG>G&GB-A&ARCCC
750 DATA BRBRBRBRBRBRBRBR,RFFRFRFE&EREREERE,>RDDRDRDC&CRCRCCRC
760 DATA *
770 '
780 DATA >B<F>BRB<F>B<FRRRRRRRR16>B16B<F>BRBBBR
790 DATA B-&B-B-&B-B->CD<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
800 DATA RE-E-E-E-E-&E-<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-<>D<B-FD>4
810 DATA BRBRBRBRRRRRRRRR16B16BRBRBBBR
820 DATA RE-E-RE-E-E-D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D
830 DATA R<B-B-RB-B-B-B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-V0Q8
840 '                            (C)
850 DATA O2FF>BRRRBR<FF>BRRRBR,R@13V14Q6O4GB->DC&CR<GB-GB->D&D&DDC  : ' PIANO
860 DATA O3GGRR>CCRRE-E-RR<B-B->DE-,RRBRRRBRRRBRRRBR
870 DATA V11Q4O5RDFB-REG>C<E-GB-E-<B->DFD,Q8O5F&F&F&FE&E&E&EE-&E-&E-&E-D&D&D&D
880 '
890 DATA <FF>BRRRBR<FF>B<FRF>BR,<B-&B->DDC&CR<GB-B-B-B-&B-&B-&B-&B-&B-
900 DATA <GGRR>CCRRE-GB-<B-&B->D&DF,RRBRRRBRRRBRRRBR
910 DATA RDFB-REG>C<E-GB-E-<B->DFD,F&F&F&FE&E&E&EE-&E-&E-D&D&D&D&D
920 '
930 DATA <FF>BRRRBR<FF>BRRRBR,RGB->DC&CR<GB-GB->D&D&DDC
940 DATA <GGRR>CCRRE-E-RR<B-B->DE-,RRBRRRBRRRBRRRBR
950 DATA RDFB-REG>C<E-GB-E-<B->DFD,F&F&F&FE&E&E&EE-&E-&E-&E-D&D&D&D
960 DATA *
970 '
980 DATA <FF>BRRRBR<FF>B<FRF>BRB<F>BB,<B-&B->DDC&CR<GB-B-B-B-&B-&B-&B-&B-
990 DATA <GGRR>CCRRE-GB-<B-&B->B-&B-&B-&B-&B-<D<B-FD>4,RRBRRRBRRRBRRRBRRBRBB
1000 DATA RDFB-REG>C<E-GB-<V11Q6B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
1010 DATA RRRRRRRRRRRV11Q6O5D&D&D&D&D&D&D&DV9
1020 DATA *
1030 '
1040 DATA <FF>BRRRBR<FF>B<FRF>BRBBBB,<B-&B->DDC&CR<GB-B-B-B-&B-&B-&B-&B-
1050 DATA <GGRR>CCRRE-GB-<B-&B-B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-,RRBRRRBRRRBRRRBRBBBB
1060 DATA RDFB-REG>C<E-GB-<V11Q6B-&B-&B-&B-&B->Q4FFFF
1070 DATA F&F&F&FE&E&E&EE-&E-&E-V11Q6O5D&D&D&D&DQ4DDDD
```

リスト続く

```
1080 '                                (D)
1090 DATA O2FFFR>BRRR<FRR>BR<F>BR,O4A>D&DD&D&D&D&D<B-&B-AG&GB-&B-&B-
1100 DATA O4DDD&D&D&D&D&D<G&G&G>D&DDG&G,RRRRBRRRRRRBRRBR
1110 DATA V10Q8O5D&D&D&D&D&D&D&D<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
1120 DATA V10Q8O4A&A&A&A&A&A&A&AG&G&G&G&G&G&G&G
1130 '
1140 DATA <FFFR>BRRRR<FFR>BBBR,RRB-&B-GG&GB-B-&B-&B-FFB-&B-&B-
1150 DATA E-E-E-&E-&E-&E-&E-&E-<B-B->DFB-ARF,RRRRBRRRRRRRBBBR
1160 DATA B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
1170 DATA >E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-D&D&D&D&D&D&D&D
1180 DATA <FFFR>BRRR,A6>D6D6D&D&D<A,DDD&D&D&D&D&D
1190 DATA RRRRBRRR,>D&D&D&D&D&D&D&D,<A&A&A&A&A&A&A&A
1200 '
1210 DATA <FRR>B<F>BB<FRR>BR<FR>BR,B-A&AG&GB-&B-&B->E-&E-&E-&E-E-D&DC
1220 DATA <G&G&G>D&DGGE-&E-E-E-E-E-E-E-E-,RRRBRBBRRRBRRRBR
1230 DATA <B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-V11Q4B-B-B-B-B-B-B-B-
1240 DATA G&G&G&G&G&G&G&GV11Q4>E-E-E-E-E-E-E-E-
1250 '
1260 DATA <FR>BR<FR>BR,E-&E-&E-&E-<GG&GB-,E-E-E-E-E-E-E-E-
1270 DATA RRBRRRBR,B-B-B-B-B-B-B-B-,E-E-E-E-E-E-E-E-
1280 DATA <FR>BR<FR>BRBBBBR<FRR,>D&D&DC&C&C&C&C&C&CRRRF+&F+&F+
1290 DATA FFFFFD&DFF+A>CE-RD&D&D,RRBRRRBRBBBBRRRR
1300 DATA >CCCCCCCCF+F+F+F+RF+&F+&F+,FFFFFFFFDDDDRD&D&D
1310 '                                (E)
1320 DATA O3BRRRRRRRRRRRRBR,O5G&GFG&G&G&G&GV11G&GFG&G&GR
1330 DATA O4G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&GRG&G,O8BRRRRRRRRRRRRRBR
1340 DATA O5G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&GRD&D&,O5D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&DR<B-&B-&
1350 DATA B<FF>BR<FF>BR<FF>BRB<F,V14G&GGGGGDRD&D&DC&C&C,DCCCCCCCCCCCCCD
1360 DATA BRRBRRRBRRRBRBR,DCCCCCCCCCCCCCDQ8,B-GGGGGGGGGGGGAQ8
1370 '
1380 DATA R>BR<F>BR<FF>BR<FF>BR<FF>BR,RRRRE-DCE-&E-E-&E-E-CE-&E-E-E-E-
1390 DATA RE-&E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-,RBRRBRRRBRRRBRRRBR
1400 DATA RE-&E-Q4E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-
1410 DATA RB-&B-Q4B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-
1420 '
1430 DATA <FF>BR<FF>BR<F>B16B16<F>B16B16<F>B16B16<F>B16B16
1440 DATA D&DFD&D&D&D&D&D&D&D&DRF+&F+&F+,DDDDDDDDD<F+GAB->CDF+
1450 DATA RRBRRRBRRB16B16RB16B16RB16B16RB16B16
1460 DATA DDDDDDDDDDDDDDDD,AAAAAAAAAAAAAAAA
1470 '                                (F)
1480 DATA O2FF>B<FFF>B<FFF>B<FFF>B<F,O5G&GFG&G&G&G&GV11G&GFG&G&G&G&G
1490 DATA O4GGRGGDFGGGRGGDGD,RRBRRRBRRRBRRRBR,V10Q8O4RRRRRRRRRRRRRRRR
1500 DATA V11Q8O4G&G&G&GA&A&A&AB-&B-&B-&B->D&D&D&D
1510 DATA FF>B<FFF>B<FFF>B<FFF>B,V14G&GFGRB-&B-&B-V11G&GFGRB-&B-
1520 DATA CCRCCGB->CCCRCC<GB-,RRBRRRBRRRBRRRB,RRRRRRRRRRRRRRR
1530 DATA <G&G&G&GA&A&A&AB-&B->C<G&GF&F
1540 '
1550 DATA <FFF>B<FFF>B<FFF>B<FFF>B<F,RRV14<B-B-GB-B-B-B->DDFD&D&D&D&D
1560 DATA GE-E-RE-E-E-E-E-DDDDDDDD,RRRBRRRBRRRBRRRBR
1570 DATA B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-A&A&A&A&A&A&A&A&A
1580 DATA G&G&G&G&G&G&G&G&GF&F&F&F&F&F&F&F
1590 DATA FF>B<FFF>B<FFF>B<FFF>BR,E-&E-E-&E-E-E-&E-E-F&FF&FDF&F&F
1600 DATA E-E-E-E-E-E-E-E-FFFFFE-F&F,RRBRRRBRRRBRRRBR
1610 DATA B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B->C&C&C&C&C&C&C&C
1620 DATA G&G&G&G&G&G&G&GA&A&A&A&A&A&A&A
1630 '
1640 DATA RRRRRRRRRRRRRBBR,G&G&GG&G&GG&G&G&G&G&GRRRR
1650 DATA <G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G>D,RRRRRRRRRRRRRBBR
1660 DATA <D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D,G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G&G
1670 DATA <FR>B<FR>B<FRRRRR>B16B16<F>B16B16<F,G&G&GG&G&GG&G&G&G&G&GRRRRQ6
1680 DATA <G&G&GG&G&GG&G&G&G&G&G>F16F16DF16F16D,RRBRRBRRRRRRB16B16RB16B16R
1690 DATA Q6>G&G&GG&G&GG&G&G&G&G&G&G&G&G,Q6>D&D&DD&D&DD&D&D&D&D&D&D&D&D&D
1700 DATA *
1710 '                                (G)
1720 DATA >B<F>BRB<F>B<FRRRRRRRR>B<F>B<F>B16B16B16B16BRBB
1730 DATA B-&B-B-&B-B->CD<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-GG
1740 DATA RE-E-E-E-E-E-RE-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-<GG
1750 DATA BRBRBRBRRRRRRRRRBRBRB16B16B16B16BRBB
1760 DATA RE-E-RE-E-E-E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-DD
1770 DATA R<B-B-RB-B-B-B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-B-B-
1780 DATA ¥
```

リスト2 FM77AV変更部分リスト

```
10 '*********************************
20 '*                               *
30 '*           WANDERER            *
40 '*          (FM-77AV)            *
50 '*   MUSIC BY SEIJI TSURUHISA    *
60 '*   CODER BY HOUSEI KYOYA       *
70 '*                               *
80 '*********************************
100 NB=0
110 DIM BA%(4,10),BB%(4,10)
```

```
140   FOR Y=0 TO 10
170 DATA    49,   15,    2,    1,  200,   15,    0,    0,    0,    0,    0
180 DATA    31,    8,    8,    5,    5,   24,    2,    5,   -1,    0,    0
190 DATA    31,    8,    8,    6,    5,   22,    2,    3,   -2,    0,    0
200 DATA    31,    8,    8,    5,    5,   24,    2,    7,    1,    0,    0
210 DATA    31,    8,    8,    6,    5,    0,    2,    1,    0,    0,    0
230   FOR Y=0 TO 10
260 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
270 DATA    30,   23,    0,   15,    7,   15,    1,    2,    0,    0,    0
280 DATA    30,   17,   17,   15,    2,    7,    0,    2,    0,    0,    0
290 DATA    30,   23,    0,   15,    7,   15,    1,    2,    0,    0,    0
300 DATA    30,   17,   17,   15,    2,    7,    0,    2,    0,    0,    0
320 VOICE BB%,BA%,BA%
330 SOUND 6,12 : SOUND 7,48
410 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
550 DATA T156,T156,T156,T156,T156,T156
570 DATA V13,V13,V13,S0M1600,V13,V13
670 DATA O3BRBRBRB<F>B<F>BRBRB<F,R@5V15O6DC<GB-B-&B->C&D&DRRR<FGB-  : ' BRASS
680 DATA @27V12Q7O3RGGGRRRRR>CCCRAB-&B-,BRBRBRBRBRBRBRBR          : ' S.BASS
850 DATA O2FF>BRRRBR<FF>BRRRBR,R@22@V120Q7O4GB->DC&CR<GB-GB->D&D&DDC: ' HARPSIC
1000 DATA RDFB-REG>C<E-GB-V11<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
1010 DATA V11O5RRRRRRRRRRD&D&D&D&D&D&D&DV9
1060 DATA Q5RDFB-REG>C<E-GB-<V11B-&B-&B-&B-&B->FFFF
1070 DATA Q5F&F&F&FE&E&E&EE-&E-&E-V11O5D&D&D&D&DDDDD
1320 DATA O3BRRRRRRRRRRRRBR,O5G&GFG&G&G&G&GV14G&GFG&G&GR
1350 DATA B<FF>BR<FF>BR<FF>BRB<F,@V120G&GGGGGDRD&D&DC&C&C,DCCCCCCCCCCCCCCD
1400 DATA Q4RE-&E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-E-
1410 DATA Q4RB-&B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-
1480 DATA O2FF>B<FFF>B<FFF>B<FFF>B<F,O5G&GFG&G&G&G&GV14G&GFG&G&G&G&G
1510 DATA FF>B<FFF>B<FFF>B<FFF>B,@V120G&GFGRB-&B-&B-V14G&GFGRB-&B-
1550 DATA <FFF>B<FFF>B<FFF>B<FFF>B<F,RR@V120<B-B-GB-B-B-B->DDFD&D&D&D&D
```

リスト3 PC-8800シリーズ 彼と彼女のソネット 演奏プログラムリスト

```
10 '*********************************
20 '*                               *
30 '*       ｶﾚ ﾄ ｶﾉｼﾞｮ ﾉ ｿﾈｯﾄ       *
40 '*         (PC-8801mkIISR)       *
50 '*     MUSIC BY R.MUMARRA        *
60 '*     CODER BY HOUSEI KYOYA     *
70 '*                               *
80 '*********************************
90 '
100 NEW CMD : NB=0
110 DIM BA%(4,9),BB%(4,9)
120 '
130 FOR X=0 TO 4
140   FOR Y=0 TO 9
150     READ BA%(X,Y)
160 NEXT Y,X
170 DATA    20,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
180 DATA    25,    5,    3,    5,    4,   36,    2,    6,   -2,    0
190 DATA    25,    5,    3,    6,   15,    0,    2,    2,   -2,    0
200 DATA    25,    5,    3,    5,    4,   25,    2,    1,    2,    0
210 DATA    25,    5,    3,    6,    4,    0,    2,    1,    2,    0
220 FOR X=0 TO 4
230   FOR Y=0 TO 9
240     READ BB%(X,Y)
250 NEXT Y,X
260 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
270 DATA    31,   23,    0,   12,   10,   16,    0,    2,    0,    0
280 DATA    31,   18,   17,   12,    2,    0,    0,    2,    0,    0
290 DATA    31,   23,    0,   12,   10,   16,    0,    2,    0,    0
300 DATA    31,   18,   17,   12,    2,    0,    0,    2,    0,    0
310 '
320 CMD VOICE BB%,BA%,BA%
330 CMD PLAY ,,,"Y6,5Y7,240"
340 '
350 FOR I=1 TO 6
360 READ MC$(I)
370 IF MC$(I)="*" THEN 440
380 IF MC$(I)="¥" THEN END
390 NEXT I
400 '
410 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
420 GOTO 350
430 '
440 NB=NB+1
450 ON NB GOSUB 480,490,500,510,520,530
460 GOTO 350
470 '
480 RESTORE   1390:RETURN
490 RESTORE   1100:RETURN
500 RESTORE   1970:RETURN
```

PC-8001mkIISRの場合は、100行のNEW CMDを削除し、CMD PLAYをPLAY、CMD VOICEをVOICEに変更する。
また、サウンドボードを使用する場合は、100行のNEW CMDを削除する。

リスト続く

T'EN VA PAS by ROMANO MUSUMARA／CATHRINE COHEN／REGIS WARGNER © by LES EDITION ET PRODUCTIONS GEORGES MARY.
The rights for Japan assigned to FUJIPACIFIC MUSIC INC.

```
510 RESTORE   2570:RETURN
520 RESTORE   2420:RETURN
530 RESTORE   2610:RETURN
540 '
550 DATA T102,T102,T102,T102,T102,T102
560 DATA V13,V12,V11,S0M1900,V3,V3
570 DATA L8,L8,L8,L8,L8,L8
580 DATA Q8,Q8,Q8,Q8,Q8,Q8
590 '                              (A)
600 DATA RRRRRRRR,O5E32A32>C16&C<B&B16E16&E&E&EA16B16,O2A>CAB&B>CE&E
610 DATA RRRRRRRR,O4A&A&A&A&A&A&A&A,O4E&E&E&E&E&E&E&E
620 DATA RRRRRRRR,>C<BAG16A16&A&A&A&A,<<F>CFA&A>CF&F
630 DATA RRRRRRRR,V4A&A&A&A&A&A&A&A,V4F&F&F&F&F&F&F&F
640 '
650 DATA RRRRRRRR,<B32>D32A16&AG&G16<B16&B&B&BB16>G16,<<G>DGA&AB>D&D
660 DATA RRRRRRRR,V5B&B&B&B&B&B&B&B,V5G&G&G&G&G&G&G&G
670 DATA RRRRRRRR,FE<A>E16D16&DC<A&A,<<F&F&F&F&F&F&FG
680 DATA RRRRRRRR,V6A&A&A&A&A&A&A&A,V6F&F&F&F&F&F&F&F
690 '
700 DATA RRRRRRRR,>E32A32>C16&C<B&B16E16&E&E&EA16B16,A>CAB&B>CE&E
710 DATA RRRRRRRR,V7A&A&A&A&A&A&A&A,V7E&E&E&E&E&E&E&E
720 DATA RRRRRRRR,>C<BAG16A16&A&A&A&A,<<F>CFA&A>CF&F
730 DATA RRRRRRRR,V8A&A&A&A&A&A&A&A,V8F&F&F&F&F&F&F&F
740 '
750 DATA RRRRRRRR,<B32>D32A16&AG&G16<B16&B&B&BB16>G16,<<EB>EG&GAB&B
760 DATA RRRRRRRR,V9B&B&B&B&B&B&B&B,V9G&G&G&G&G&G&G&G
770 DATA RRRRRRRR,FE<A>E16D16&DC<AG,D&D&D&D&D&DRR
780 DATA RRRRRRRR,A&A&A&A&A&A&A&A,>C&C&C&C&C&C&C
790 '                              (B)
800 DATA RRRRRRRR,RRRRRRRR,@37V12Q6O4E&EE&E16E16&E&E&E&E          : ' PICCOLO
810 DATA RRRRRRRR,O5C&C&C&C&C&C&C&C,O5E&E&E&E&E&E&E&E
820 DATA RRRRRRRR,RRRRRRRR,RREE16E16&E&EGE
830 DATA RRRRRRRR,<B&B&B&B&B&B&B&B,D&D&D&D&D&D&D&D
840 '
850 DATA RRRRRRRR,RRRRRRRR,C&C&C&CRRRR
860 DATA RRRRRRRR,A&A&A&A&A&A&A&A,C&C&C&C&C&C&C&C
870 DATA RRRRRRRR,RRRRRRRR,RRFF16F16&FEDC
880 DATA RRRRRRRR,>D&D&D&D&D&D&D&D,F&F&F&F&F&F&F&F
890 '
900 DATA RRRRRRRR,RRRRRRRR,D&D&D&DRRRR
910 DATA RRRRRRRR,D&D&D&D&D&D&D&D,G&G&G&G&G&G&G&G
920 DATA RRRRRRRR,@46V9RRRRRRRR,RREE16E16&EDC<B                   : ' HARPSIC
930 DATA RRRRRRRR,D&D&D&D&D&D&D&D,G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+
940 '                              (C)
950 DATA O2RRRRRRRR,O4E32G32>C16&C&C&C&C&C&C&C,O4E&EE&E16E16&E&E&E&E
960 DATA O8RRRRRRRR,O5C&C&C&C&C&C&C&C,O5E&E&E&E&E&E&E&E
970 DATA RRRRRRRR,<D32G32B16&B&B&B&B&B&B&B,RREE16E16&EG&GE
980 DATA RRRRRRRR,<B&B&B&B&B&B&B&B,D&D&D&D&D&D&D&D
990 '
1000 DATA RRRRRRRR,E32A32>C16&C&C&C&C&C&C&C,C&C&C&CRRRR
1010 DATA RRRRRRRR,A&A&A&A&A&A&A&A,C&C&C&C&C&C&C&C
1020 DATA RRRRRRRR,<F32A32>D16&D&D&D&D&D&D&D,RRFF16F16&FEDC
1030 DATA RRRRRRRR,>D&D&D&D&D&D&D&D,F&F&F&F&F&F&F&F
1040 '
1050 DATA RRRRRRRR,<D32G32B16&B&B&B&B&B&B&B,D&D&D&DRRRR
1060 DATA RRRRRRRR,D&D&D&D&D&D&D&D,G&G&G&G&G&G&G&G
1070 DATA RRRRRF>BR,E32G+32B16&B&B&B&B&B&B&B@30,RREE16E16&EDC<B    : ' E.BASS
1080 DATA RRRRRRBR,E&E&E&E&E&E&E&E,G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+
1090 '                             (D)
1100 DATA O2FR>BR<FR>BR,V11Q7O4C>C<C>C<C>C<C>C,O4C&CREFG&GA,O8RRBRRRBR
1110 DATA L16V10Q6O5CCCCCC8CRRRRC8&C8,L16V10Q6O5FFFFFF8FRRRRE8&E8
1120 '
1130 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,<<B>B<B>B<B>B<B>B<A>A<A>A<A>A<A>A
1140 DATA D&DREFGED16E16&E&E&E&ERFDC,RRBRRRBRRRBRRRBR
1150 DATA <BBBBBB8BRRRRB8&B8>CCCCCC8CRRRRC8&C8
1160 DATA DDDDDD8DRRRRD8&D8EEEEEE8FRRRRF8&F8
1170 '
1180 DATA <FR>BR<FF>BR<FR>BR<FR>BR,<G>G<G>G<G+>G+<G+>G+<A>A<A>A<A>A<A>A
1190 DATA D&DRD>C<BD<B16>C16&C&C&C&CRDEF16F16&,RRBRRRBRRRBRRRBR
1200 DATA DDDDDD8ERRRRE8&E8CCCCCC8DRRRRD8&D8
1210 DATA GGGGGG8G+RRRRG+8&G+8EEEEEE8FRRRRF8&F8
1220 '
1230 DATA <FR>BR<F>BB16BB16<FR>BR<FR>BR,<G>G<G>G<G>G<G>GC>C<C>C<C>C<C>C
1240 DATA GEDCD&D&DCC&C&CEFG&GA,RRBRRBB16BB16RRBRRRBR
1250 DATA CCCCCC8C<RBBRB8&B8>CCCCCC8CRRRRC8&C8
1260 DATA EEEEEE8ERDDRD8&D8FFFFFF8FRRRRE8&E8
1270 '
1280 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,<<B>B<B>B<B>B<B>B<A>A<A>A<A>A<A>A
1290 DATA D&DREFGED16E16&E&E&E&ERFDC,RRBRRRBRRRBRRRBR
1300 DATA <BBBBBB8BRRRRB8&B8>CCCCCC8CRRRRC8&C8
1310 DATA DDDDDD8DRRRRD8&D8EEEEEE8FRRRRF8&F8
1320 '
1330 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,<G>G<G>G<G+>G+<G+>G+<A>A<A>AD>D<D>D
1340 DATA D&DRD>C<BD<B16>C16&C&C&C&CRDEF16F16&,RRBRRRBRRRBRRRBR
```

```
1350 DATA DDDDDD8ERRRRE8&E8CCCCCC8DRRRRD8&D8
1360 DATA GGGGGG8G+RRRRG+8&G+8EEEEEE8FRRRRF8&F8
1370 DATA *
1380 '
1390 DATA <FR>BR<FRRR,<<G>G<G>G<G&G&G&G,GEDCD&D&DC
1400 DATA RRBRRRRR,CCCCCC8CRRRRRRRR,EEEEEE8ERRRRRRRR
1410 '                              (E)
1420 DATA O2FR>BR<FR>BR,O3A>A<A>A<A>A<A>A16G+32G32
1430 DATA C&C@13V12Q8O5B&B16E16&E&E&EA16B16                          : ' PIANO
1440 DATA O8RRBRRRBR,L8Q8O4A&A&A&A&A&A&A&A,L8Q8O5C&C&C&C&C&C&C&C
1450 DATA <FR>BR<FR>BR,<F>F<F>F<F>F<F>F,>C<BAG16A16&A&A&A&A
1460 DATA RRBRRRBR,F&F&F&F&F&F&F&F,<A&A&A&A&A&A&A&A
1470 '
1480 DATA <FR>BR<FR>BR,<E>E<E>E<E>E<E>E,A&AG&G16<B16&B&B&BB16>G16
1490 DATA RRBRRRBR,G&G&G&G&G&G&G&G,B&B&B&B&B&B&B&B
1500 DATA <FR>BR<FR>BR,<F>F<F>F<F>F<F>F,FE<A>E16D16&DC<A&A
1510 DATA RRBRRRBR,F&F&F&F&F&F&F&F,A&A&A&A&A&A&A&A
1520 '
1530 DATA <FR>BR<FR>BR,<A>A<A>A<A>A<A>A16G+32G32
1540 DATA >A32>C32E16&ED&D16C16&C&C&CC16D16,RRBRRRBR
1550 DATA A&A&A&A&A&A&A&A,>C&C&C&C&C&C&C&C
1560 DATA <FR>BR<FR>BR,<F>F<F>F<F>F<F>F,EDC<B16>C16&C&C&C<A
1570 DATA RRBRRRBR,F&F&F&F&F&F&F&F,<A&A&A&A&A&A&A&A
1580 '
1590 DATA <FR>BR<FR>BR,<E>E<E>E<E>E<E>E,A&AG&G16<B16&B&B&BB16>G16
1600 DATA RRBRRRBR,G&G&G&G&G&G&G&G,B&B&B&B&B&B&B&B
1610 DATA <FR>BR<F>BB<F,<F>F<F>F<F>F<F>F,FE<A>E16D16&DC<A&A
1620 DATA RRBRRBBR,F&F&F&F&F&F&F&F,A&A&A&A&A&A&A&A
1630 '                              (F)
1640 DATA O2FR>BRRRBR,Q8O4C&C&C&C&C&C&CC
1650 DATA @37V12Q6O4E&EEE16E16&E&E&E&E,O8RRBRRRBR                   : ' PICCOLO
1660 DATA V9Q8O5C&C&C&C&C&C&C&C,V9Q8O5E&E&E&E&E&E&E&E
1670 DATA <FR>BRRRBR,<B&B&B&B&B&B&B>B,RREE16E16&EG&GE
1680 DATA RRBRRRBR,<B&B&B&B&B&B&B&B,D&D&D&D&D&D&D&D
1690 '
1700 DATA <FR>BRRRBR,<A&A&A&A>A16A16>C<AC,C&C&C&CRRRR
1710 DATA RRBRRRBR,A&A&A&A&A&A&A&A,C&C&C&C&C&C&C&C
1720 DATA <FR>BRRRBR,D&D&D&D&DA&AF,RRFF16F16&FEDC
1730 DATA RRBRRRBR,>D&D&D&D&D&D&D&D,F&F&F&F&F&F&F&F
1740 '
1750 DATA <FR>BRRRB<F,G&G&G&G&GBGD,D&D&D&DRRRR
1760 DATA RRBRRRBR,D&D&D&D&D&D&D&D,G&G&G&G&G&G&G&G
1770 DATA FR>BRRRBR,E&E&E&E&E&E&EE,RREE16E16&EDC<B
1780 DATA RRBRRRBR,D&D&D&D&D&D&D&D,G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+
1790 '                              (G)
1800 DATA O2FR>BRRRBR,O4C&CG&G16>C16RRR<C,O4E&EE&E16E16&E&E&E&E
1810 DATA O8RRBRRRBR,O5C&C&C&C&C&C&C&C,O5E&E&E&E&E&E&E&E&E
1820 DATA <FR>BRRRBR,<B&B>G&G16B16RRR<B,RREE16E16&EG&GE
1830 DATA RRBRRRBR,<B&B&B&B&B&B&B&B,D&D&D&D&D&D&D&D
1840 '
1850 DATA <FR>BRRRBR,A&A>E<ARRRA,C&C&C&CRRRR
1860 DATA RRBRRRBR,A&A&A&A&A&A&A&A,C&C&C&C&C&C&C&C
1870 DATA <FR>BRRRBR,>>D<DADRRRF,RRFF16F16&FEDC
1880 DATA RRBRRRBR,>D&D&D&D&D&D&D&D,F&F&F&F&F&F&F&F
1890 '
1900 DATA <FR>BRRRBR,G&G&G&GRRRG,D&D&D&DRRRR
1910 DATA RRBRRRBR,D&D&D&D&D&D&D&D,G&G&G&G&G&G&G&G
1920 DATA <F>BB<F16>B16R16B16BB16B16B,G+&G+&G+&G+E&E&E&E
1930 DATA RREE16E16&EDC<B,RBBR16B16R16B16BB16B16B
1940 DATA E&E&E&E&E&E&E&E,G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+&G+
1950 DATA *
1960 '                              (H)
1970 DATA <FR>BB<F16>B16BBB,<<G>G<G>G<G16G16>G<G16G16>G,GEDCD&D&DC
1980 DATA RRBBR16B16BBB,CCCCCC8C<RBBRB8&B8,EEEEEE8ERDDRD8&D8
1990 DATA <FR>BR<FR>BR,C>C<C>C<C>C<C>C,C&CRRE6G6A6
2000 DATA RRBRRRBR,>CCCCCC8CRRRRC8&C8,FFFFFF8FRRRRE8&E8
2010 '
2020 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,<<B>B<B>B<B>B<B>B<A>A<A>A<A>A<A>A
2030 DATA D&DREFGED16E16&E&E&E&ERFDC,RRBRRRBRRRBRRRBR
2040 DATA <BBBBBB8BRRRRB8&B8>CCCCCC8CRRRRC8&C8
2050 DATA DDDDDD8DRRRRD8&D8EEEEEE8FRRRRF8&F8
2060 '
2070 DATA <FR>BR<FF>BR<FR>BR<FR>BR,<G>G<G>G<G+>G+<G+>G+<A>A<A>A<A>A<A>A
2080 DATA D&DRD>C<BD<B16>C16&C&C&C&CRDEF16F16&,RRBRRRBRRRBRRRBR
2090 DATA DDDDDD8ERRRRE8&E8CCCCCC8DRRRRD8&D8
2100 DATA GGGGGG8G+RRRRG+8&G+8EEEEEE8FRRRRF8&F8
2110 '
2120 DATA <FR>BR<F16>BB16BB,<G>G<G>G<G>G<G>G,GEDCD&D&DC,RRBRR16BB16BB
2130 DATA CCCCCC8CV11Q7O4G&G&G&GB&B&B&B,EEEEEE8EV11Q7O4D&D&D&DG&G&G&G
2140 '                              (I)
2150 DATA O2FR>BR<FR>BR,O4C>C<C>C<C>C<C>C
2160 DATA O4C&CRRR16@24L16V12Q6O5A-GE-<B-GE-C,O8RRBRRRBR            : ' STRING
2170 DATA L8O5C&C&C&C<B-&B->E-&E-,L8O4A-&A-&A-&A-G&G>C&C
2180 '
```

リスト続く

```
2190 DATA <FR>BR<FR>BR,<C>C<C>C<C>C<C>C,<B-&B-RRRRRR
2200 DATA RRBRRRBR,D&D&D>E-16D16<B-16F16D16<B-16F&F,<B-&B-&B-RRRRR
2210 DATA <FR>BR<FR>BR,<C>C<C>C<C>C<C>C,R8R8R8R8R>>A-GE-<B-GE-C
2220 DATA RRBRRRBR,>CE-&E-&E-<B->E-&E-&E-,A->C&C&C<G>C&C&C
2230 '
2240 DATA <FR>BR<F16>BB16BB,<C>C<C>C<C>C<C>C,<B-&B-RRRRRR
2250 DATA RRBRR16BB16BB,<B->E-16D16&DCGFE-D,<FRRR>DRRR
2260 DATA <FR>BR<FR>BR,<C>C<C>C<C>C<C>C,R8R8R8R8R>>A-GE-<B-GE-C
2270 DATA RRBRRRBR,C&C&C&C<B-&B-&B-A-16G16,<A-&A-&A-&A-G&G&GR
2280 '
2290 DATA <FR>BR<FR>BR,<C>C<C>C<C>C<C>C,<B-&B-RRRRRR
2300 DATA RRBRRRBR,G16F16F&F&F>>C16<F16F16C16C16<F16&F,RRRRRRRR
2310 DATA <FR>BR<FR>BR,<C>C<C>C<C>C<C>C,R8R8R8R8R>>A-GE-<B-GE-C
2320 DATA RRBRRRBR,>C&C&C&C<B-&B->E-&E-,A-&A-&A-&A-G&GB-&B-
2330 '
2340 DATA <FR>B<F16>B16<F16>B16BBB,<<G>G<G>GFGFD,<B&BRRR>DC+DFDGDFD<B>C+
2350 DATA RRBR16B16R16B16BBB,D&D&D&DD&D&D&D,B&B&B&B>G&G&G&G
2360 '                              (J)
2370 DATA O2FR>BR<FR>BR,O4E->E-<E->E-<E->E-<E->E-
2380 DATA L8RRR@37V12Q6O4GA-B-&B->C,O8RRBRRRBR                          : ' PICCOLO
2390 DATA L16V10Q6O5A-A-A-A-A-A-8A-RRRRG8&G8
2400 DATA L16V10Q6O5E-E-E-E-E-E-8E-RRRRE-8&E-8
2410 '
2420 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,<D>D<D>D<D>D<D>D<C>C<C>C<C>C<C>C
2430 DATA <F&FRGA-B-GF16G16&G&G&G&GRA-FE-,RRBRRRBRRRBRRRBR
2440 DATA FFFFFF8FRRRRF8&F8GGGGGG8A-RRRRA-8&A-8
2450 DATA DDDDDD8DRRRRD8&D8E-E-E-E-E-E-8E-RRRRE-8&E-8
2460 '
2470 DATA <FR>BR<FR>BR<FR>BR<FR>BR,<<B->B-<B->B-<B>B<B>BC>C<C>C<F>F<F>F
2480 DATA F&FRRRRRRRRRRRFGA-16A-16&,RRBRRRBRRRBRRRBR
2490 DATA B-B-B-B-B-B-B-8BRRRRB8&B8GGGGGG8A-RRRRA-8&A-8
2500 DATA FFFFFF8GRRRRG8&G8E-E-E-E-E-E-8FRRRRF8&F8
2510 '
2520 DATA <FR>BR16B16R16B16BBB,<<B->B-<B->B-<B->B-<B->B-
2530 DATA B-GFE-F&F&FE-,RRBR16B16R16B16BBB
2540 DATA E-E-E-E-E-E-8E-RDDRD8&D8,GGGGGG8GRFFRF8&F8
2550 DATA *
2560 '
2570 DATA <FR>BR<FR>BR,E->E-<E->E-<E->E-<E->E-,E-&E-RGA-B-&B->C
2580 DATA RRBRRRBR,A-A-A-A-A-A-8A-RRRRG8&G8,E-E-E-E-E-E-8E-RRRRE-8&E-8
2590 DATA *
2600 '
2610 DATA <FR>BR<FR>BB16B16,E-E-E-E-E-16E-16E-E-16E-16E-
2620 DATA E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-,RRBRRRBB16B16,L8Q8<A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-&A-
2630 DATA L8Q8<E-&E-&E-&E-B-&B->E-&E-,BRRRRRRR,E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-&E-
2640 DATA RRRRRRRR,BRRRRRRR,G&G&G&G&G&G&G&G,<B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-&B-
2650 DATA ¥
```

リスト4 FM77AV変更部分リスト

```
  10 '*******************************
  20 '*                             *
  30 '*       ｶﾚ ﾄ ｶﾉｼﾞｮ ﾉ ｿﾈｯﾄ       *
  40 '*           (FM-77AV)         *
  50 '*     MUSIC BY R.MUMARRA      *
  60 '*     CODER BY HOUSEI KYOYA   *
  70 '*                             *
  80 '*******************************
 100 NB=0
 110 DIM BA%(4,10),BB%(4,10)
 140   FOR Y=0 TO 10
 170 DATA    20,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
 180 DATA    25,    5,    3,    5,    4,   36,    2,    6,   -2,    0,    0
 190 DATA    25,    5,    3,    6,   15,    0,    2,    2,   -2,    0,    0
 200 DATA    25,    5,    3,    5,    4,   25,    2,    1,    2,    0,    0
 210 DATA    25,    5,    3,    6,    4,    0,    2,    1,    2,    0,    0
 230   FOR Y=0 TO 10
 260 DATA    44,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
 270 DATA    31,   23,    0,   12,   10,   16,    0,    2,    0,    0,    0
 280 DATA    31,   18,   17,   12,    2,    0,    0,    2,    0,    0,    0
 290 DATA    31,   23,    0,   12,   10,   16,    0,    2,    0,    0,    0
 300 DATA    31,   18,   17,   12,    2,    0,    0,    2,    0,    0,    0
 320 VOICE BB%,BA%,BA%
 330 SOUND 6,5 : SOUND 7,48
 410 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
 550 DATA T110,T110,T110,T110,T110,T110
 560 DATA V13,V12,V11,S0M1700,V3,V3
 800 DATA RRRRRRRR,RRRRRRRR,@9V15Q6O4E&EE&E16E16&E&E&E&E            : ' FLUTE
 920 DATA RRRRRRRR,@22V13RRRRRRRR,RREE16E16&EDC<B                   : ' HARPSIC
1070 DATA RRRRRF>BR,E32G+32B16&B&B&B&B&B&B&B@27,RREE16E16&EDC<B     : ' S.BASS
1430 DATA C&C@14V15Q8O5B&B16E16&E&E&EA16B16                         : ' PIANO
1650 DATA @9V15Q6O4E&EEE16E16&E&E&E&E,O8RRBRRRBR                   : ' FLUTE
2160 DATA O4C&CRRR16@13L16V14Q7O4A-GE-<B-GE-C,O8RRBRRRBR           : ' STRING
2380 DATA @9L8V15Q6O4RRRGA-B-&B->C,O8RRBRRRBR                      : ' FLUTE
```

日本音楽著作権協会(出)許諾第8747601-701号

わくわくサウンド倶楽部

最終回

えー、残念ながら、長いことみんなに可愛がってもらったわくわくサウンド、今月でおしまいなのだ。でも、音楽ページは装いを変えてまた近く登場する予定だから、ぜひまたごひいきに。しばしのお別れだね。

Give Me Up

マイケル・フォーチュナティ

FM-77/NEW7/77, MSX2, MULTI8

JESSY

河合その子

PC-8801/mk II（以上サウンドボード使用）
PC-8801mk II SR/FR/TR/MR/FH/MH、PC-88VA

Give Me Up

まず最初に紹介する曲は、マイケル・フォーチュナティの「Give Me Up」。今年大ヒットを飛ばした、BaBeのデビュー曲としても有名だね。この曲を投稿してくれたのは、このコーナーの常連である、神奈川県の山本貴一クン。

さて、今回の山本クンの作品だが、全体的にスッキリまとまったプログラムになっている。また、ところどころにエンベロープをかけて、原曲のもつポップで明るいイメージをじょうずに表現している。

ただ、メロディーなどに比べてベースのボリュームが大きいため、ときどき耳ざわりに聞こえる。また、オクターブで進行しているベースが単調なので、もう少しアレンジを変えたほうがよいだろう。

Give Me Up プログラムリスト

```
10 ´* ************************ *
20 ´ *                         *
30 ´*   WWWW Give Me Up WWWW    *
40 ´*                           *
50 ´*   Singer by M.Fortunati   *
60 ´*   Coder  by T.Yamamoto    *
70 ´*                           *
80 ´ *  AUG.4.1987-TUE  No.25 *
90 ´* ************************ *
100 CLEAR500:CC=1
110 ´ *** Data ******
120 E$="o3eoeo3eoeo3eoeo3eoe"
130 A$="o2ao3ao2ao3ao2ao3ao2ao3a"
140 FS$="o3f#of#o3f#of#o3f#of#o3f#of#"
150 B$="o2bo3bo2bo3bo2bo3bo2bo3b"
160 BB$="o2bo3bo2bo3bs0116o2bbo3bbo2bbo3bbv1418"
170 ´ **********
```

リスト続く

```
180 T$="t128":PLAY T$,T$,T$
190 FOR I=1 TO 2:GOSUB240:NEXT
200 CU=1:GOSUB 310:GOTO 380
210 '
220 ' *** A ******
230 '
240 PLAY"s0m6000","v12","v14"
250 PLAY"l8o5dc#oao5dc#oao5dc#","l8o5br16br16b.r16b16r16b.r16","l8o3"+E$
260 PLAY"oao5dc#oao5dc#oa4","br16br16b4a16r16a.r16",A$
270 PLAY"o5ec#oao5ec#oao5ec#","ar16ar16a.r16a16r16a.r16",FS$
280 PLAY"oao5f#dobo5f#dob4","ar16ar16a4b16r16b.r16",B$
290 RETURN
300 '
310 PLAY"s0m4000","s0","v14"
320 PLAY"o5f#.f#16f#f#4f#f#4","ob.b16bb4bb4",E$
330 PLAY"f#.f#16f#f#4ee4","b.b16bb4aa4",A$
340 PLAY"e.e16ee4ee4","a.a16aa4aa4",FS$
350 IF CU=2 THEN RETURN
360 PLAY"e.e16ee4f#f#4","a.a16aa4bb4",B$
370 CU=2:GOTO 310
380 PLAY"e.e16ee4f#f#4","a.a16aa4v14b16r16b16r16b",B$
390 '
400 ' *** B *******
410 '
420 PLAY"v14","v13","v14"
430 PLAY"o5f#.r16f#.r16f#e.r16e","rbr16b16r8b16r16br8",E$
440 PLAY"f#4r8e16r16edc#ob","rbr16b16r8a16r16ar8",A$
450 PLAY"o5c#oa16r16af#16r16f#a4.","rr8ar8r8r",FS$
460 PLAY"o5c#4c#16d16c#16ob16b.r16b16r16b","ora4rf#16r16f#",B$
470 PLAY"o5f#16r16f#16r16f#16r16f#16r16f#e.r16e","rbr16b16r8b16r16br8",E$
480 PLAY"f#4r8e16r16edc#ob","rbr16b16r8a16r16ar8",A$
490 PLAY"o5c#oa16r16a4f#a4.","r1",FS$
500 PLAY"o5c#4.d","r8a16r16a16r16b","o2bo3bo2bo3b"
510 '
520 ' *** C *******
530 '
540 CU=1:PLAY"v14","v14","v14"
550 PLAY"r8def#4d16r16d16r16d4ob16r16","r8obo5c#d4ob16r16b16r16b4g16r16","o2bo3b
o2bo3beoeo3eoeo3eoe"
560 PLAY"b16r16b4g16r16g16r16g","g16r16g4e16r16e16r16e","o3eoeo2ao3ao2ao3a"
570 IF CU=2 THEN 610
580 PLAY"r8o5c#de4c#16r16c#16r16c#4oao5c#4","r8abo5c#4oa16r16a16r16a4r8a4","o2ao
3ao2ao3a"+FS$
590 PLAY"e.f#16ed","o5c#.d16c#ob","o2bo3bo2bo3b"
600 CU=2:GOTO 550
610 PLAY"r8o5c#de16r16ec#16r16c#16r16c#4oao5c#4","r8abo5c#16r16c#oa16r16a16r16a4
r8a4","o2ao3ao2ao3a"+FS$
620 PLAY"e4.f#rf#a16r16","o5c#4.drof#a16r16",BB$
630 '
640 ' *** D *******
650 '
660 CU=1:PLAY"v14","v14","v14"
670 PLAY"ar8rs0aa16a16r16a16a","ar8rs0o5ee16e16r16e16e",E$
680 PLAY"v14a4gf#e4f#a16r16","v14oa4gf#e4f#a16r16",A$
690 PLAY"ar8rs0aa16a16r16a16a","ar8rs0o5ee16e16r16e16e",FS$
700 IF CU=CC*2 THEN 730
710 PLAY"v14a4gf#4r8f#a16r16","v14oa4gf#4r8f#a16r16",BB$
720 CU=CU+1:GOTO 670
730 PLAY"v14a4gf#4.a16g16f#16e16","v14oa4gf#4.o5f#16e16d16c#16",BB$
740 IF E=1 THEN 750 ELSE CC=CC+1:ON CC GOTO 750,750,820
750 GOSUB 240
760 CU=2:GOSUB 310:IF E=1 THEN 950
770 PLAY"e.e16ee4f#f#4","a.a16aa4b16r16bv14b",B$
780 GOTO 420
790 '
800 ' *** E *******
810 '
820 CU=1:PLAY"s0","s0","v14"
830 PLAY"fff4f4ff","ob-b-b-4b-4b-b-","o2go3go2go3go2go3go2go3g"
840 PLAY"r8ff4fgg4","r8b-b-4b-o5cc4","o3coco3coco3coco3coc"
850 IF CU=2 THEN 890
860 PLAY"ggg4g4gg","ccc4c4cc",A$
870 PLAY"r8gg4gaa4","r8cc4cdd4","o3dodo3dodo3dodo3dod"
880 CU=2:GOTO 830
890 PLAY"r8gg4g4g4","r8cc4c4c4",A$
900 PLAY"v14g4.a4.o5f#a16r16","v14c4.d4.of#a16r16","o3dodo3dods0116o3ddoddo3ddod
d18v14"
910 '
920 ' *** F *******
930 '
940 CC=2:E=1:GOTO 660
950 PLAY"e.e16ef#4r8v14f#a16r16a","a.a16ab4r8v14f#a16r16a","o2bo3bo2bo3bo2b16r16
b16r16b16r16bo3e"
960 END
```

*"GIVE ME UP" Words by Pierre Nigro and M. De San Antonio Music by Mario Nigro. Copyright ©1986 by BMG/ARIOLA BELGIUM N.V./S.A.Rights for Japan as signed to CHAPPELL/INTERSONG K. K.

JESSY

最後を飾るのは、河合その子ちゃんのセンチメンタルな曲で「JESSY」。投稿してくれたのは、このコーナーの常連である津久家智光クンだ。

さて、今回の津久家クンの作品は、なんと初めてのフルコーラス・バージョンだ。

また、フェード・インで始まる劇的なイントロや、ディレイとLFOをかけてつくった広がりのあるPSGなど、テクニックにもかがやきがみられる。

ただ、残念なことにベースに使われている音色が重いため、曲全体の雰囲気が暗く感じられる。

できれば、ひずみが少なく、マイルドで厚みのある音色を使ったほうがいいだろう。

音色というのは、曲の雰囲気を決める重要なポイントとなるので、アレンジするさいには、音色選びにも十分気をつけてほしい。

JESSY プログラムリスト

サウンドボードを使用する場合は、100行のNEW CMDを削除する。

```
10 ´         ***·····************************************************
20 ´        ***    .  ---  J E S S Y  ---     (FULL CHORUS)        ***
30 ´       ***                                                      ***
40 ´      ***     ● SONG                BY  · SONOKO KAWAI          ***
50 ´     ***      ● ARRANGE & ENCODE    BY   TOMOMITSU TSUGUI      ***
60 ´    ***                                                       ***
70 ´   ***  1987.7 for PC-8801mk2SR / ALL RIGHTS RESEREVED. ***
80 ´  ***·····************************************************
90 ´
100  NEW CMD : CMD UNLINK : NEW CMD
110  DEFINT A-Z
120  DIM BASS.VOI%(4,9)
130 ´--------------------[ VOICE DATA (BASS) ]----------------------
140  FOR X=0 TO 4
150    FOR Y=0 TO 9
160      READ BASS.VOI%(X,Y)
170    NEXT
180  NEXT
190  DATA    24,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
200  DATA    31,    3,    3,    9,    1,   23,    3,    6,    3,    0
210  DATA    31,    4,    2,    9,    1,   53,    1,    5,    3,    0
220  DATA    31,    4,    3,    8,    1,   20,    1,    0,    3,    0
230  DATA    31,    2,    2,    8,    5,    0,    1,    1,    0,    0
240 ´--------------------[ VOICE INIT. ]----------------------------
250  CMD VOICE ,,BASS.VOI%
260  CMD VOICE LFO 4,2,0,3000,16,,3
270  CMD VOICE LFO 5,2,0,6000,18,,3
280 ´--------------------[ DEF. MML ARRAY ]-------------------------
290  DIM MML2$(4),MML6$(10)
300 ´
310  MML2$( 1)="@58o5v10L8crc12c12c12crc12c12c12"
320  MML2$( 2)="crc12c12c12c12c12c12c12c12c12"
330 ´
340  BD$="y7,216m1000y6,20" : PC$="y7,220m3500y6,12"
350  MML6$( 1)="t=TEMPO;y7,220s0L8o1q8"
360  MML6$( 2)=BD$+"cr"+PC$+"c&c"+BD$+"crcr"
370  MML6$( 3)=BD$+"cr"+PC$+"c&c"+BD$+"cr"+PC$+"c&c"
380  MML6$( 4)=BD$+"cr"+PC$+"c&c"+BD$+"cr"+PC$+"c12c12c12"
390  MML6$( 5)=PC$+"c&c&c&c&c&c&c"
400  MML6$( 6)=PC$+"rrrrrrc12c12c12"
410  MML6$( 7)=PC$+"c&crrrrc&c"
420  MML6$( 8)=PC$+"rrrrrrc&c"
430 ´============================[ MAIN ]=================================
440  TEMPO=118
450 ´
460  RESTORE 660 : GOSUB *MUSIC    :´ 1st chorus
470  RESTORE 1810 : GOSUB *MUSIC
480  RESTORE 2020 : GOSUB *MUSIC
490  RESTORE 940 : GOSUB *MUSIC    :´ 2nd chorus
500  RESTORE 2130 : GOSUB *MUSIC    :´ bridge
510  RESTORE 1650 : GOSUB *MUSIC    :´ 3rd chorus
520  RESTORE 1810 : GOSUB *MUSIC
530  RESTORE 2350 : GOSUB *MUSIC    :´ ending
540  END
550 ´=========================================================================
560 *MUSIC
570    READ  MML1$,MML2$,MML3$,MML4$,MML5$,MML6.N
580    IF MML1$="END"                                THEN 620:´return
590    I=VAL(MML2$):IF I>0 THEN MML2$=MML2$(I)
600    CMD PLAY  MML1$,MML2$,MML3$,MML4$,MML5$,MML6$(MML6.N)
610  GOTO *MUSIC :´loop
620  RETURN
630 ´=========================================================================
640 ´
650 ´---------------------------[ MML DATA ]-------------------------------
660 ´---+[ INIT. ]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
670  DATA t=TEMPO;L8v12q8,t=TEMPO;L8@24o5q7v10,t=TEMPO;L8o3v12q7
680  DATA   t=TEMPO;L12o5q8,t=TEMPO;L12o5q8,1
690 ´---+[ INTRO ]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
700  DATA @47o5v10rrrrrrrrrrdd-16c16,rrrrrrrrrrdd-16c16,""
710  DATA   v4d&d&v5d&d&v6d&d&v7d&d&v8d&d&v9d&d&v10d&d&v11d&d&v12d&d
720  DATA   v4d&d&v5d&d&v6d&d&v7d&d&v8d&d&v9d&d&v10d&d&v11d&d&v12d&d,0
730  DATA <b&b&b&b&b6>d6a6,<b&b&b&b&b6>d6a6,b&b&b&b&b&b&b&b
740  DATA   v10f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+
750  DATA   v8r24f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+24,0
```

リスト続く

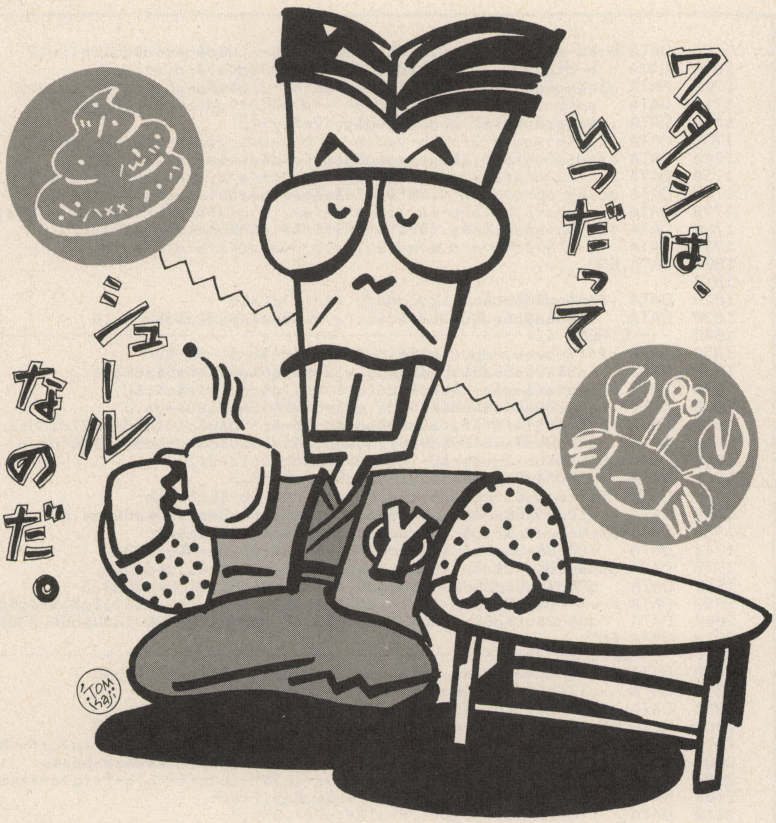
```
760  DATA g&g&g&g&g&gd&d,g&g&g&g&g&gd&d,v11b&b&b&b&b&b&b&b
770  DATA   f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+,r24f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+24,0
780  DATA e&e&e&e&e&e&e,e&e&e&e&e&e&e,v12a&a&a&a&a&a&a&a
790  DATA   v11f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+
800  DATA   v9r24f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+24,0
810  DATA rrrrrrd12d-12c12,rrrrrrd12d-12c12,v11a&a&a&a&a&a&a&a
820  DATA   f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+,r24f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+24,0
830  '
840  DATA <b&b&b&b&b&b6>d6a6,<b&b&b&b&b&b6>d6a6,v12b&b&b&b&b&b&b&b&b
850  DATA   v12f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+
860  DATA   v10r24f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+24,0
870  DATA g&g&g&g&g&gd&d,g&g&g&g&g&gd&d,v11b&b&b&b&b&b&b&b
880  DATA   f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+,r24f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+24,0
890  DATA e&e&e&e&e&e&e,a&a&v11a&a&v12a&a&v13a&a,v12a&a&a&a&a&a&a&a
900  DATA   v13f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+
910  DATA   v11r24f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+f+<b>c+24,0
920  DATA f+&f+@29v15o4b>c+df+ed,v14a&av8q5,f+&f+
930  DATA   f+v12f+v11f+v10f+,f+v10f+v9f+v8f+,7
940  '---+[THEME 1]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
950  DATA f+&f+&f+&f+&f+&f+,1,b&b&b&b&b&b&b&b
960  DATA   v12o5L12d-da<b>d-da&a,v10o5L12rd-da<b>d-da&a&a&a,2
970  DATA rr<b>c+df+ed,2,v11b&b&b&b&b12>v12c+12d12f+12d12c+12
980  DATA   d-da<b>d-da&a,d-da<b>d-da&a&a&a,3
990  DATA f+c+&c+&c+&c+&c+,1,<f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+
1000 DATA   <v9b-&b-&v10b-&b-&v11b-&b-v12b-8&b-8&b-8b16>c16
1010 DATA   <v9b-&b-&v10b-&b-&v11b-&b-v12b-8&b-8&b-8b16>c16,2
1020 DATA rf+f+f+gf+ff+,2,v11f+&f+&f+&f+&f+&f+>v12c+&c+
1030 DATA   c+&c+&v11c+&c+&v10c+&c+&v9c+&c+,c+&c+&v11c+&c+&v10c+&c+&v9c+&c+,3
1040 DATA a+&a+&a+&a+&a+&a+,1,<f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+
1050 DATA   v12ef+b-c+ef+b-&b-,v10ref+b-c+ef+b-&b-&b-&b-,2
1060 DATA rrf+f+>c+<a+f+e,2,v11f+&f+&f+&f+&f+&f+>v12c+12<f+12>c+12
1070 DATA   f+b->c+<ef+b->c+&c+,rf+b->c+<ef+b->c+&c+&c+&c+,3
1080 DATA f+ed&d&d&d,1,<b&b&b&b&b&b&b&b
1090 DATA   v12<r8r8r8c+8d8a8&a8a-16g16,v12<r8r8r8c+8d8a8&a8a-16g16,2
1100 DATA rr<b>c+df+ed,2,v11b&b&b&b&b&bv12f+&f+
1110 DATA   f+&f+&v11f+&f+&v10f+&f+&v9f+&f+,f+&f+&v11f+&f+&v10f+&f+&v9f+&f+,3
1120 '
1130 DATA f+&f+&f+&f+&f+&f+,1,b&b&b&b&b&bb12>d12e12
1140 DATA   v12d-da<b>d-da&a,v10rd-da<b>d-da&a&a&a,2
1150 DATA rr<b>c+df+ed,2,<b&b&b&b&b&b&b&b
1160 DATA   d-da<b>d-da&a,d-da<b>d-da&a&a&a,3
1170 DATA f+c+&c+&c+&c+&c+,1,f+&f+&f+&f+&f+&f+>c+12e12f12
1180 DATA   <v9b-&b-&v10b-&b-&v11b-&b-v12b-8&b-8&b-8b16>c16
1190 DATA   <v9b-&b-&v10b-&b-&v11b-&b-v12b-8&b-8&b-8b16>c16,2
1200 DATA rf+f+f+gf+ff+,2,f+&f+&f+&f+&f+&f+c+12e12c+12
1210 DATA   c+&c+&v11c+&c+&v10c+&c+&v9c+&c+,c+&c+&v11c+&c+&v10c+&c+&v9c+&c+,3
1220 DATA a+&a+&a+&a+&a+&a+,1,<f+&f+&f+&f+&f+&f+>c+12e12f12
1230 DATA   v12ef+b-c+ef+b-&b-,v10ref+b-c+ef+b-&b-&b-&b-,2
1240 DATA rrf+f+>c+<a+f+e,2,f+&f+&f+&f+f+&f+c+&c+
1250 DATA   f+b->c+<ef+b->c+&c+,rf+b->c+<ef+b->c+&c+&c+&c+,3
1260 DATA d&d&d&de&e&e&e,1,<b&b&b&b>c+&c+&c+&c+
1270 DATA   <d&d&v11d&d&v10d&dv12e&e&v11e&e&v10e&e
1280 DATA   <d&d&v11d&d&v10d&dv12e&e&v11e&e&v10e&e,2
1290 DATA f+&f+&f+&f+&f+&f+,2,d&d&d&d&d&dd12<b12>d12
1300 DATA   v12f+&f+&v11f+v12bagf+edc+<ba,v12f+&f+&v11f+r24bagf+edc+<ba24,3
1310 '---+[THEME 2]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
1320 DATA f+6g6g6&g&g&g&g,1,e&e&e&e&e&ee12e-12d12
1330 DATA   L8v12a6b6b6&b&b&b&b,L8v11a6b6b6&b&b&b&b,3
1340 DATA g6a6g6f+6e6d12e12,2,c+&c+&c+&c+&c+&c+&c+&c+
1350 DATA   b-6>c6<b-6a6g6f+12g12,b-6>c6<b-6a6g6f+12g12,3
1360 DATA f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+,1,d&d&d&d&d&d&d12c+12c12
1370 DATA   a&a&a&a&v11a&a&v10a&a,a&a&a&a&v10a&a&v9a&a,3
1380 DATA ,2,<b&b&b&b&b&bb12e12f+12,v9a&a&v8a&a,v8a&a&v7a&a,3
1390 DATA f+6g6g6&g&g&g&g,1,e&e&e&e&e&e&e12f12f+12
1400 DATA   v12a6b6b6&b&b&b&b,v11a6b6b6&b&b&b&b,3
1410 DATA g6a6g6f+6e6d12e12,2,g&g&g&g&g&g&g&g
1420 DATA   b-6>c6<b-6a6g6f+12a12,b-6>c6<b-6a6g6f+12a12,3
1430 DATA e&e&e&e&e&e&e&e,1,a&a&a&a&a&a&a&a
1440 DATA   a&a&v10a&a&v9a&a&v8a&av11,a&a&v10a&a&v9a&a&v8a&av11,3
1450 DATA a&a&a&a&a&a&a&a,2,L12aaaaaaaaaaaaL8
1460 DATA   a&a&v10a&av12L12>efec+<a>c+,a&a&v10a&av11L12r24>efec+<a>c+24,4
1470 '---+[THEME 3]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
1480 DATA @46v12b-&b-a&a&a&a&a&a,@24v12o5L8q7b-&b-a&a&a&a&a&a
1490 DATA   >d&d&d&d&d&d<a12>d12d12
1500 DATA   b-d<a>ad<a>a-d<a>ad<a>,v10rb-d<a>ad<a>a-d<a>ad,3
1510 DATA b-&b-a&aa6>c6<b-6,b-&b-a&aa6>c6<b-6,d&d&d&d&d&dd12e12d12
1520 DATA   b-d<a>ad<a>a-d<a>ad<a>,<a>b-d<a>ad<a>a-d<a>ad,3
1530 DATA a&a&ag&g&g&g&g,g&g&g&gb-&b-&b-&b-,<g&g&g&g&g&gg12b-12>d12
1540 DATA   ad<b->gd<b->f+d<b->gd<b->,<a>ad<b->gd<b->f+d<b->gd,3
1550 DATA ,a&a&ag&g&gf&f,g&g&g&g&g&gg12e12c+12
1560 DATA   ad<b->gd<b->f+d<b->gd<b->,<b->ad<b->gd<b->f+d<b->gd,3
1570 DATA c+6d6e6e6f6g6,a&a&a&ag&g&g&g,<a&a&a&a&a&ae12a12a12
1580 DATA   c+<a>d<a>e<a>e<a>f<a>g<a>,<b->c+<a>d<a>e<a>e<a>f<a>g,3
1590 DATA g6a6b-6b-6>c6<b-6,f&f&f&fe&e&e&e,a&a&a&a&a&aa12>e12c+12
1600 DATA   g<a>a<a>b-<a>b-<a>>c<<a>b-<a>,<a>g<a>a<a>b-<a>b-<a>>c<<a>b-,3
1610 DATA >c&c&c<a&a&a&a&a,f&f&f&f&f&f&f12>c12c12,d&d&d&d&d&d<a12>d12d12
1620 DATA   b-d<a>ad<a>a-d<a>ad<a>,<a>b-d<a>ad<a>a-d<a>ad,3
1630 DATA ,c12<b12b-12a&ac12<b12b-12a&a>,d&d&d&d&d&d<a12>d12d12
1640 DATA   b-d<a>ad<a>a-d<a>ad<a>,<a>b-d<a>ad<a>a-d<a>ad,4
1650 '
1660 DATA @46v12b-&b-a&a&a&a&a&a,b-&b-a&a&a&a&a&a,d&d&d&d&d&d<a12>d12d12
1670 DATA   b-d<a>ad<a>a-d<a>ad<a>,<a>b-d<a>ad<a>a-d<a>ad,3
```

```
1680  DATA b-&b-a&aa6)c6(b-6,b-&b-a&aa6)c6(b-6,d&d&d&d&dd12e12d12
1690  DATA   b-d(a)ad(a)a-d(a)ad(a),(a)b-d(a)ad(a)a-d(a)ad,3
1700  DATA a&a&ag&g&g&g&g,g&g&g&gb-&b-&b-&b-,(g&g&g&g&g&gg12b-12)d12
1710  DATA   ad(b-)gd(b-)f+d(b-)gd(b-),(a)ad(b-)gd(b-)f+d(b-)gd,3
1720  DATA ,a&a&ag&g&gf&f,g&g&g&g&g&gg12e12c+12
1730  DATA   ad(b-)gd(b-)f+d(b-)gd(b-),(b-)ad(b-)gd(b-)f+d(b-)gd,3
1740  DATA c+6d6e6e6f6g6,a&a&a&ag&g&g&g,(a&a&a&a&a&ae12a12a12
1750  DATA   c+(a)d(a)e(a)e(a)f(a)g(a),(b-)c+(a)d(a)e(a)e(a)f(a)g,3
1760  DATA g6a6b-6b-6)c6(b-6,f&f&f&fe&e&e&e,a&a&a&a&a&aa12)e12c+12
1770  DATA   g(a)a(a)b-(a)b-(a))c((a)b-(a),(a)g(a)a(a)b-(a)b-(a))c((a)b-,3
1780  DATA )c&c&c(a&a&a&a&a,f&f&f&f&f&f&f,d&d&d&d&d&d(a12)d12d12
1790  DATA   b-d(a)ad(a)a-d(a)ad(a),(a)b-d(a)ad(a)a-d(a)ad,3
1800  DATA END,,,,,
1810  '
1820  DATA ,e&e&ed&d&dc&c,L12ddddddd(a)d(a)c(aL8
1830  DATA   )e&e&e&e&ed&d&d&dc&c&c,(a))e&e&e&e&ed&d&d&dc&c,4
1840  '---+[THEME 4]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
1850  DATA rfffff6g6a6,rdddd6e6f6,b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-
1860  DATA   (a8&a8&a8&a8&a8&a8&aga,v12(a8&a8&a8&a8&a8&a8&aga,3
1870  DATA e&e&e&ee&ee&e,c&c&c&cc6(b-6)c6,)c&c&c&c&c&c&c&c
1880  DATA   e8&e8&e8&e8&e8&e8&ede,e8&e8&e8&e8&e8&e8&e8&ede,3
1890  DATA f&f&f&f&f&f&f&f,(a&a&a&ab-&b-&b-&b-,d&d&d&d&d&d(a12)d12d12
1900  DATA   d8&d8&d8&d8&d8&d8&d8&v11d8&d8,d8&d8&d8&d8&d8&d8&d8&v11d8&d8,3
1910  DATA ,b&b&b&bb-&b-&b-&b-,d&d&d&d&d&dd12c12(a12
1920  DATA   v10d8&d8&v9d8&d8,v10d8&d8&v9d8&d8,3
1930  DATA rfffff6g6a6,)rdddd6e6f6,b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-
1940  DATA   v12a8&a8&a8&a8&a8&a8&aga,v12a8&a8&a8&a8&a8&a8&aga,3
1950  DATA e&e&e&eedc&c,c&c&c&c&c&c&c&c,)c&c&c&c&c&c&c&c
1960  DATA   e8&e8&e8&e8&e8&e8&ede,e8&e8&e8&e8&e8&e8&e8&ede,3
1970  DATA d&d&d&d&d&d&d&d,(b&b&b&b&b&b&b&b,(g&g&g&g&g&g&g&g
1980  DATA   d8&d8&d8&d8&d8&d8&d8&d8,d8&d8&d8&d8&d8&d8&d8&d8,5
1990  DATA rrrrrr@47o5v10dd-16c16,b&b&b&b&b&bo5v10dd-16c16,g&g&g&g&g&gg&g
2000  DATA   d8&d8&d8&d8&d8&v10d8&d8&v9d8&d8o5,d8&d8&d8&d8&d8&v10d8&d8&v9d8&d8o5,6
2010  DATA END,,,,,
2020  '---+[BRIDGE1]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
2030  DATA (b&b&b&b&b&b6)d6a6,(b&b&b&b&b&b6)d6a6,o3b&b&b&b&b&b&bb&b
2040  DATA   v12f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+
2050  DATA   v10r24f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+24,3
2060  DATA g&g&g&g&g&gd&d,g&g&g&g&g&gd&d,b&b&b&b&b&b&bg12b12g12
2070  DATA   f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+,r24f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+24,3
2080  DATA e&e&e&e&e&e&e&e,a&a&v11a&a&v12a&a&v13a&a,a&a&a&a&a&aa&a
2090  DATA   f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+,r24f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+24,3
2100  DATA f+&f+@29v15o4b)c+df+ed,v14a&av8q5,f+&f+
2110  DATA   f+v12f+v11f+v10f+,f+v10f+v9f+v8f+,7
2120  DATA END,,,,,
2130  '---+[BRIDGE2]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
2140  DATA "@41o5v13y48,8y104,4y52,8rrrrr12c+12d12e12f12g12"
2150  DATA   )c12(b12b-12a&a)c12(b12b-12a&a,d&d&d&d&d&d(a12)d12d12
2160  DATA   b-d(a)ad(a)a-d(a)ad(a),(a)b-d(a)ad(a)a-d(a)ad,4
2170  DATA a&a&a&a&a&a&a12b-12)c12(,q7b-&b-a&a&a&a&a&a,d&d&d&d&d&d(a12)d12d12
2180  DATA   b-d(a)ad(a)a-d(a)ad(a),rb-d(a)ad(a)a-d(a)ad,3
2190  DATA b-6a6g6f6e6f6,b-&b-a&aa6)c6(b-6,d&d&d&d&d&dd12e12d12
2200  DATA   b-d(a)ad(a)a-d(a)ad(a),(a)b-d(a)ad(a)a-d(a)ad,3
2210  DATA a&a&a&a&a&ag12c+12d12,g&g&g&gb-&b-&b-&b-,(g&g&g&g&g&gg12b-12)d12
2220  DATA   ad(b-)gd(b-)f+d(b-)gd(b-),(a)ad(b-)gd(b-)f+d(b-)gd,3
2230  DATA g&g&g&g&g&g&g&g,a&a&ag&g&gf&f,g&g&g&g&g&gg12e12c+12
2240  DATA   ad(b-)gd(b-)f+d(b-)gd(b-),(b-)ad(b-)gd(b-)f+d(b-)gd,3
2250  DATA rrr12b-12g12a12f12g12e12f12d12,a&a&a&ag&g&g&g,(a&a&a&a&a&ae12a12a12
2260  DATA   c+(a)d(a)e(a)e(a)f(a)g(a),(b-)c+(a)d(a)e(a)e(a)f(a)g,3
2270  DATA e&e&e12d12e12(a&a&a12)c+12e12,f&f&f&fe&e&e&e,a&a&a&a&a&aa12)e12c+12
2280  DATA   g(a)a(a)b-(a)b-(a))c((a)b-(a),(a)g(a)a(a)b-(a)b-(a))c((a)b-,3
2290  DATA g&g&g&g&g&g&g12f12e12,f&f&f&f&f&f&f12)c12c12,d&d&d&d&d&d(a12)d12d12
2300  DATA   b-d(a)ad(a)a-d(a)ad(a),(a)b-d(a)ad(a)a-d(a)ad,3
2310  DATA f&f&f&fd12c+12c12(b12b-12a12),c12(b12b-12a&ac12(b12b-12a&a)
2320  DATA   d&d&d&d&d&d(a12)d12d12
2330  DATA   b-d(a)ad(a)a-d(a)ad(a),(a)b-d(a)ad(a)a-d(a)ad,4
2340  DATA END,,,,,
2350  '---+[ENDING ]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
2360  DATA (b&b&b&b&b6)d6a6,(b&b&b&b&b6)d6a6,o3b&b&b&b&b&bb&b
2370  DATA   v12f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+
2380  DATA   v10r24f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+24,3
2390  DATA g&g&g&g&g&gd&d,g&g&g&g&g&gd&d,b&b&b&b&b&bg12b12g12
2400  DATA   f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+,r24f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+24,3
2410  DATA e&e&e&e&e&e&e&e,e&e&e&e&e&e&e&e,a&a&a&a&a&aa&a
2420  DATA   f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+,r24f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+24,3
2430  DATA rrrrrrd12d-12c12,rrrrrrd12d-12c12,a&a&a&a&a&af+12a12f+12
2440  DATA   f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+,r24f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+24,3
2450  '
2460  DATA (b&b&b&b&b6)d6a6,(b&b&b&b&b6)d6a6,b&b&b&b&b&bb&b
2470  DATA   f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+,r24f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+24,3
2480  DATA g&g&g&g&g&gd&d,g&g&g&g&g&gd&d,b&b&b&b&b&bg12b12g12
2490  DATA   f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+,r24f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+f+(b)c+24,3
2500  DATA e&e&e&e&e&e&e&e,@47v8b&b&b&b&b&b&b,a&a&a&a&a&aa12a-12g12
2510  DATA   e(b)c+e(b)c+e(b)c+e(b)c+,r24e(b)c+e(b)c+e(b)c+e(b)c+e(b)c+24,3
2520  DATA f+&f+&f+&f+&f+&f+&f+12g12a12,b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-
2530  DATA   f+&f+&f+&f+&f+&f+f+&f+,f+(b-)c+f+(b-)c+f+(b-)c+f+(b-)c+
2540  DATA   r24f+(b-)c+f+(b-)c+f+(b-)c+f+(b-)c+24,3
2550  DATA b&b&b&b&b&b&b&b,@13o7v12L12rrrragf+d(agf+d(,g&g&g&g&g&g&g&g
2560  DATA   L8d&d&d&d&d&d&d&d,L8v12(g&g&g&g&g&g&g&g,5
2570  DATA @23v13rrrrrr(b&b,agf+d(agf+d(ab&b&b,v11g&g&g&g&g&gv12b&b
2580  DATA   d&d&d&d&d&dv13d&d,g&g&g&g&g&gv13f+&f+,8
2590  DATA END,,,,,
```

日本音楽著作権協会(出)許諾第8747601-701号

円夫のドラゴンスレイヤー

見よこの切れ味！　狂気のメッタ斬りレポートだっ！



光陰矢のごとし！　時のたつのはじつに早いもの。『サバッシュ』の発売日も、ジリジリと近づいているきょうこのごろ、少々アセリぎみの円丈師匠である。

サバッシュや
ウルティマⅣをやりすぎて
ウンコ止まって
カニにあたりて
もうイヤんなっちゃった
セミしぐれ!!

どーだい、左の歌。イヤイヤ、もう、なんでもないんだョ。これが最近はやりの短歌とか、そんなんじゃないの！　ただ、こう書いただけなんだからして、まったくの話がそうなんだ。わかったろ。

あの『サバッシュ』、目下のところ着々と進んでいる。もう、決められた秒きざみのタイムスケジュールを、0.1秒の誤差で進んでいる。シチズンか サバッシュかっていわれるほど正確なもんだから大いに安心してよろしい。くわしくは『サバッシュ』コーナーを見てちょうだい。

それからゲームユーザーとしてのワシも大活躍！　あの『イース』！　終わったんだ。ハッハッハッ、それからあの『ウィザードリィ3』、終わったんだ。

ハッハッハッ、それから『ウルティマⅣ』、終わってないんだ。イッヒッヒッ。まァ、それやこれやをひっくるめて書いてみたわけですョ。ハッハッハッ。

三遊亭円夫

円丈謝罪コーナー
イースさんごめんなさい

いやァ、すごいコーナーができちゃったねェ。ほとんど発作的にできたコーナーだから、来月あたりは発作的になくなりそうだョ。

イヤ、読者から『イース』を悪くいうやつは死ねっていう投書をもらったんだョ。このごろ毎月、死ねっていう投書をもらってんだ。もう、ワシャ死ぬぞ。死ぬから、止めろ！

投書の内容は、『イース』のラストの戦いをワシが誤解しているというんだ。ワシがどーやってもたおせんといった、あのライオン丸のおじさんは、〝だれでもたおせる。オメエは何ィ考えてんだ、バカッ〟っていう内容なんだ。

エッ？　だれでもたおせる？　テクニックじゃなくて――ッ？　ホンジャもしかしたらアレではと思ってやってみると、2回目トライであのライオン丸があえなくダウン！

『イース』さん、ごめんなさい。私が悪うございました。一生の不覚でございます。なんせ、『イース』は絶対アクションゲームだと思いこんでしまったのです。ここに私の敗因があったのです。やっぱ、『イース』は立派なRPGでございました。ここに土下座して謝罪いたします。

昭和62年8月の暑〜い日　足立発

これで読者も納得したろう。エッ？　何ィ？　どーやってライオン丸をたおしたかって？　イヤ、それをいっちゃァ、おしまいョ。いえん。とにかくライオン丸は楽に殺せた！　ヤツは死ぬ！

いやァ、ほんとうに努力のむくわれる『イース』って、やっぱ私の思ったとおりの史上最高のゲームですねェ。オレも、しかし、いいかげんな人間だねェ。先月と今月でガラッと書き方が変わっちゃうんだもんねェ。

サバッシュ報告コーナー

『サバッシュ』は、現在、仕様段階に入り、目下シナリオ部分は休憩中！　で、その仕様段階というのはどーゆーことかというと、よくわからん。とにかく天才プログラマー池亀センセエは、不眠不休で働いておる。いったいどのへんまで進んだかを会議を開いてきこうと思ったら、池亀センセエ、スッカリ忘れて欠席！　センセエ〜、センセエーッ！　それはないでしょ？　3時間待ってたワシらは、なんだったんでしょうか。こんなわけだから、どこまで進んでんのかわからん！

しかし、まだウワサの段階だが、プログラムがうまくできないので、池亀センセエ、アメリカ亡命説もささやかれ始めた。いや、たとえどこへ逃げようとも、ポプコムCIAは、地球のはてまで追いかけていってもセンセエを連れもどし、必ずや『サバッシュ』を完成させるであろう！

でも、ポプコム内部では、〝ほんとに12月8日に発売できんの？〟という発売をあやぶむ声が出始めた。

私はこの席を借りて、ハッキリいっておこう！　そんなことはけっして……少しはあります！　でもだいじょうぶ。ワシらには池亀センセエがついておられる。センセエ、頼んますョ！

目下のトコロ、センセエは外マップのスクロールをやってる。しかし、イマイチこれがおそい。そこでこのスクロールのスピードアップをやってるトコ。でもセンセエはえらい。データをあれこれ圧縮した結果、ディスクに少しあきが出そうなんだ。これでシナリオを少しでも多く入れられるようになる。感謝、感謝。

ウィザードリィ3 レポートコーナー

『ウィザードリィ3』基本シナリオ

1F…グッド、エビル両方のパーティーが入れる！　この階には、グルッとまわった奥、東18北13におのおの2階、3階へ行く階段と、東7北7あたりに小島があり、4階、5階に行けるエレベーターがあるが、ボルトというアイテムを持ってないと、まわりが海（海にはとても見えないけど海だそうだ）なので入れない！

2F…グッドのパーティーのみ入れる。この階でナゾナゾが出て、それが出てくると4Fへ行ける。なぞなぞの答えは、アスキーにしかられるので教えない。日本語入力もOK。なお、この階にはテレポート（マーラー）の魔法でないと行けないエリアがあるが、ゲームのシナリオ上関係ないので行く必要なし！　このエリアには最強の魔法チルトウエイトをかけてくる魔法使いや、そこのおばさんで、「合いことばをおいい！」なんて、いきなり合いことばをかけてくる変なおばさんがいるので、退屈したら行ってみるといい。その合いことばの答えが……、わからん！　教えて。ゲームが終わっても、これだけはわからんのョ。

3F…エビルのパーティーのみ。まず、東7北7でゴールドメダリオンを手に入れる。ここは、あるアイテムと引きかえにわたしてくれるが、その、〝あるアイテム〟とは、ボルタックで売っている安い剣を持っていく。このヒントでだいじょうぶだろう。それで手に入れたアイテムをさらに、この階某所でホリィウォーターと引きかえる！　3Fの役目はこれだけなので、あまりウロつかないで5Fへ行ったほうがいい。

4F…グッドのみ。ある場所で見かけないモンスターが出て来て、勝つとクリスタル・オブ・エビルをくれる！　この階はやたら〝気をつけろ！〟ってメッセージが出るが、大きなお世話！　また某所に6Fへ行く階段があるが、グルッと遠まわりをしないと行けない。また、〝われらが友情つねに不安……〟なんていうナゾナゾが出る場所があるが、答えは？（うーっ、教えてやりたい！）　でも正解しても何も

天才プログラマー池亀センセエをたたえるコーナー

今回は夏休みでしたので、お休みをいただきます。でもエライ人です。すばらしい。立派！

くれない。ホンのちょっとワープさせてくれるだけ。解いて損した。この4FでEXPをかせいで強くしてから6Fへ、と考えるのは大きなまちがい。6Fのモンスターはたいして強くないので、6Fへ行ったほうが大量のEXPがかせげる。

5F…東5北14の北側にドアがあるが、入るな！　11×11の大きな暗闇の部屋になって魔法がきかないし、ピットはあるし、ゲームの進行には関係なし。某所でモンスターと戦うと、クリスタル・オブ・グッドをくれる。なお6Fへ上がる場所は東？　北？（教えたいけど、アスキーにしかられるからね）　この付近には、メンバーから死人の出る呪文をかけてくるモンスターがいるから注意。

6F…ルレ・ケベレスのいる夢の6F！　この階入り口近くにケベレスちゃんががんばってるので、たおすかなんかしないことにはその奥へは行けない。しかも、下の階からテレポートの呪文がきかないし、6Fから6Fへのテレポートもダメ！　そこで円丈流裏ワザ。テレポーターのワナをわざとはずしそこなう！　すると、6Fのほかの場所へ飛ばされる。

この奥に〝さがしますか？〟とメッセージの出る場所が3カ所ある！　こりゃ、いっちゃうと当たりとはずれみたいなもんだネ。だから当たりは1つだけなんだョ。アトの2つはムダなんだ。

〔注意〕グッド、エビルのパーティーは、おのおの行ける階が決まってるけど、ニュートラルだけのグループで行ったら、5Fまで好きな階へスースー行けちゃう。ただし、6Fへは、どーやっても行けない。

シナリオ上必要なアイテム

(1)SHIP IN BOTTLE

通はボトルという！　水の上を歩ける。

(2)CRYSTAL OF GOOD

グッドのパーティーが6Fへ行くために必要。

(3)CRYSTAL OF EVIL

エビルのパーティーが6Fへ行くために必要。

(4)GOLD MEDALLION

ホリィウォーターの引きかえ券！

(5)HOLY WATER

エビルのパーティーが3Fから5Fへ行くために必要。

(6)NEUTRAL CRYSTAL

コレ！　これです。これが幻のクリスタル。ワシャ、これを手に入れるためにどんだけ苦労したことか。つらかったよーォ。これがありゃ、もうゲームは終わったも同然。『3』最大の謎。

(7)ORB OF MHUUZFES

コレ！　これがはずれ！　こんなのギルガメッシュの酒場に持って帰んなョ。みんなの笑いもんだぞ。ハッハッ。

(8)ORB OF EARITHIN

これ！　これ、これです。これを持って帰るのが、このゲームの目的なんだョ。これを持って帰ると、パーティー全員とほか5名にかけ算の＊印の勲章がつく。セコイ勲章だネ。しかもパーティーとほか5名におのおの15万円EXPをくれる！　うれしいねェ。オレなんか、くやしいから10回ぐらい持って帰ったら、ただつくっただけのキャラクターでLl、EXP0のファイターが、何もしないのにL16のベテランファイターになっちゃったもんねェ。

どーしたらゲームは終わるか

① ルレちゃんはたおせるか？　とにかく強いというか、剣でも魔法でもまったくダメージをあたえられない。ゲームのマニュアルを見ると、必死にメンバーがこのルレちゃんを攻撃してる絵がかいてある。ところが活字を何度も読み返しても、ルレちゃんをたおせとは書かれてない！　このへんよーく考えたほうがいいねェ。指令は、ただ水晶の玉を持って帰れだもんね。このへんは自分で判断してちょうだい。ルレちゃんは、看板か、本物か？

② ニュートラル・クリスタルはどーやって手に入れるか！　『3』の紹介が各誌にものっているが、このニュートラル・クリスタルのことにまったく触れてないのが多い。ハッキリいって、『ザナドゥ』のドラスレみたいなもんで、この存在に気がつかなかったら、ゲームは5年たっても終わらないョ。これだけはユーザーのためにあるということだけでも書いてほしかった。

では、どーやったら手に入るのか！　ハッキリ書くと楽しみがなくなっちゃうからね。ただいえることは、たとえかりにルレちゃんをたおしたとしても、ニュートラル・クリスタルは手に入らん。まどわされんな。これが第1のヒント。第2が、あらゆるモンスターをたおしてもこのクリスタルは出ん！　これが第2のヒント。

第3が、ある場所やメッセージのあるトコをいくら調べてもニュートラル・クリスタルは出ん！　正直に各階をまわり、レベルを上げ、モンスターをたおしてるだけではクリスタルは出ん！　ホンジャ、どーすんの？　それだ。でもこれだけ、しなくていいことを書いたんだから、やることはほとんどないはずだ。わかってしまうと、〝バカヤロー、そんなのアリ？〟って感じなんだョ。9800円のソフトをムダにせず、最後のタマを持って帰ってくるよーに！

私は勝った、ざまあ見ろ！

イヤイヤ、やっとこさっと『ウィザードリィ3』が終わったョ。ゲームをソンケーしすぎて、深読みしすぎちゃったョ。きっと、もっと深い謎があるんだろうと思ったら、きたねえひっかけぎみの謎があっただけ。ハッキリいって、『3』は、ニュートラル・クリスタル！　これだけ！

途中でゲームが完全に煮詰まっちゃって、いろんなことしたね。グッド、エビルの両方のパーティーにニュートラルを交ぜちゃいけないのかと思って、100%純粋グッドのパーティーとか、完全エビルとか、やったりネ。6Fのルレ・ケベレスがたおれない（ゲームではレ・ケベレスと出て、マニュアルにはル・ケベレスと書いてあるので、ワシは両方をとってルレ・ケベレスと名づけた！）。それから、このルレちゃんがたおれないで、全員武器なしの丸裸で戦うとか、レベル上げたらどうかとか、いろいろやったがまるでダメ！　でもとにかく、なんとか終わらせることができた。

この『ウィザードリィ』シリーズ。なんといっても『1』がサイコー！　『2』はサイテー！　そして『3』はその中間といったところだネ。ただ、あーゆー謎のエンディングはよくない。このへんに不満が残る。もっとスッキリした終わり方なら、もっと高い評価をあたえた。でも最近不作のRPGのなかにあっては、『3』けっして損はしない。ただ、毎度口をスッパクしていっているけど、ロード・セーブのおそさ！　ありゃ、ウルティマの呪いじゃねェか？　なんとかならんのかなァ。『1』のときからいっとるんだ。

それから今回、多いときは4グループ

8ぴき程度のモンスターが出てくるけど、この4×8＝32ひきが、1ぴきずつ、〝アホモンスターはひっかいてはずした〟とか、〝バカモンスターは、けとばしてはずした〟とか、いちいち出るんだョ。あんなの一括方式で表示できんのかねェ。ウンコしてもどってきても、まだやってんだもんねェ。とにかく、欠点をまったく直さないゲームだねェ。イライラすんねェ。しかし、『ウィザードリィ』は、イライラしながらも中毒して夢中になってやってしまう不思議なゲームだね。

私は知っている

（1）今回の最強の武器は、ブレード・カシナート！　これがいちばん。いつもに比べるとチョイ手ぬきだぞ。

（2）上級クラスは選ぶな！　ニンジャとか、ロード！　ムダムダ。レベルアップに時間がかかるだけ。ニンジャなんか今回は、アーマーに制限あるので真っ先にダメージを受ける。

（3）ニュートラル5人組で固定しろ！　マジシャン、ファイター、シーフのグッドもエビルも、両方参加できるニュートラルで、いつも5人で固めちゃう。あとは、行き先によってグッド、エビルの両方のプリーストを各1名ずつとっかえる。ビショップは金がたまったら、勘定はボルタックでさせる。とくにマジシャンだけは、絶対ニュートラル、いつも連れて歩いて一刻も早くテレポートの魔法を覚えさせる。これができりゃ、遠まわりして上の階へ行く必要がなくなる。

（4）4F、5Fでウロつくなら6Fへ！　かせげるEXPはまったくちがうので、ムリしても6Fへ。それに、ハッキリいって6Fのモンスターは思ったほど強くない。弱いんだ。

（5）貴重アイテムは、ボルタックでふやせ！　貴重アイテムを拾ったら一度ボルタックで売って外へ出る。その時点でディスクをぬいてもう一度、ゲームスタートでボルタックへ行くと、ボルタックで当然そのアイテムを売ってるし、なおかつ売ったはずのアイテムを売った当人が持っている！　不思議だ。不思議だけどふえてる！　これをくり返せばあとは何本でも、ふやせる。製作者もきたねえトリックを用意してるんだから、ユーザーもこのくらいのきたない裏ワザを使っていいだろう。

（6）バグ発見！　ルビー・スリッパーという、城へ帰るアイテムを使うと、メンバー全員は城へ帰るんだけど、ゲームはピタッと止まる。どーやっても動かない。どーなってんじゃ？　バグじゃろ、これは？　バグじゃなかったら説明してみい。オイ、コラッ！　まあ、そんなにイバることはないんだけどネ。

ウルティマⅣ レポートコーナー

いったい何じゃ

『ウルティマ』シリーズのなかでは、このⅣが名作といわれてんだけど、どこのパソコンショップも売り切れ！　めずらしいねェ。大体ファミコンソフトは人気があると品切れになって、パソコンソフトは人気があると山積みになるんだけど、今回は売り切れ！　ことによるとⅣは限定25本だったんじゃないのかねェ。

そこで編集長に土下座して（よく土下座するねェ。人は私のコトを土下座の円丈という）、それで1本手に入れてもらった。

原稿締め切りまで6日ある！　もう6日ありゃ最後まで行くだろう。貴重な情報の2つや3つぐらいは書けるだろうと、そのときは思った。

いやァ、まいった！　ホーント『ウルティマⅣ』はデカイ！　べつにマップ自体はそれほど大きいとは思わないけど、シナリオが大きいねェ。いくらやっても先が見えてこない。おそろしい、ホントおそろしいゲームだネ。

現況

最終的にメンバーを8人にすんだけど、いま5人！　しかも5人目はつい2時間前だョ。カジ屋の女で、こいつがついてくるのはわかっていたんだけど、生意気な女で、

「あなたについていくほど、あなたまだ献身の徳を積んでいません！」

なんてぬかしやがるんだョ。やっとなだめてごいっしょしてもらっちゃった。

8つの徳を積んでそれぞれの聖者になるんだけど、聖者になったのは慈悲の道の聖者だけ。6日もやってだヨ。でも慈悲の聖者になるために、乞食にお金をやりまくったネ。慈悲と献身だけは、おのおのの神殿で修行して啓示を受けたけど、聖者になれたのはこの慈悲だけ！　みんなも乞食の人を見かけたらお金をあげよう。

石！　紫とか黒とか、いろんな石があるというけど、うわさだけで、まだ、1つも持っとらん。

行った迷宮1カ所だけ！　これも情けないねェ。どーも必要なアイテムが隠されてて、ある場所もだいたいわかるんだけど、このアイテムをとるために、別のアイテムとか条件があるみたいだネ。

今後の見通し、まったく不明！　とにかく、ふつうのゲームって、だいたいあと何日ぐらいって予想が立つけど、このゲームはそれが立たない。希望としては9月の中旬までになんとかしたい。

ワシの理解した「ウルティマⅣ」

（1）『ウルティマⅣ』は新聞記者ゲームである！

『ウィザードリィ3』のときはマップがまだ公開されていなかったので、マップぎらいのワシもしぶしぶマップをかいた。

ところがこのゲーム、新聞記者ゲームなんだ。いろんな人を取材してメモをとらなきゃならないんだ。

「エッ、あなたはガイコツさん、で失礼ですけど、お名前は？　スキトル！　じつに立派なお名前で……。ハァ、それで、フーン、迷宮から逃げてきた？　いやァ、大変ですねェ。フンフン」

てな調子で、せっせとメモをとらないと、あとでわかんなくなっちゃう。

（2）占い師ホークウインドは担任の先生である！　ブルタニア城の中に占い師がいるんだけど、これがクラスの先生なんだョ。8つの徳の成績を教えてくれるんだけど、成績が悪いとモロ、イヤミをいうんだョ。オレのいちばん悪い成績が、勇敢さ！　どーゆーわけか悪いんだョ。そうするとホーク先生が、

「まことに、なんじはいくじなしなり！」

なんてイヤミをいうんだ。イヤ、聞くのはつらいョ。献身が低かったときなんか、

「なんじは助言するにあたわざる人間なり！　なれど……」

なんてヒドイコトいうんだョ。なにも先生、そこまでいわなくてもいいじゃないですかって、反論したくなっちゃう。だからホークウインド先生に、盆暮れにはアイサツに行ったほうがいいね。ホント、やってるととてもゲームと思えない。

（3）『ウルティマⅣ』は実践するゲームである！

さっきもいったよーに、慈悲の徳なら乞食に金をやる！　これが道なんだ。そして献身の徳は治療院へ行って献血するんだネ。しかも自主的にしつこく何度でも行って血をとってもらうんだョ。そーすると献身の徳が上がる。問題は勇敢さなんだけど、これがよくわからんが、どーやら戦闘シーンになって逃げ出したりするとダメみたいなんだ。でもどろぼうなんかと戦うと、戦闘中に持ってる金をどんどん盗まれちゃうんだぜ。そりゃ逃げるョ。

それにモンスター全員をやっつける魔法もあるんだけど（『Ⅳ』の場合、いろんな材料を調合して自分で魔法をつくる）、その魔法の材料がなかなか手に入らんのだ。そりゃいくじなしとののしられても、逃げるわナ！

かじってみよう コンピュータ言語

第1回 究極の手続き型言語となるかModula-2

イラスト／タカオ・トミオカ

人類初のコンピュータであるエニアックが生まれて以来、コンピュータ用の人工言語はおどろくほどある。今日産業的に使われているのは、それらのごくごく一部にすぎない。コンピュータ学者が思いつきで実験的につくったり、コンピュータ少年が執念でつくったけれどもだれも使わなかった言語をふくめると、膨大な数になるといわれる。なにしろコンピュータ自体シンプルなものだから、コツさえはずさなければ、意外に簡単にだれでもつくれるんだ。アメリカ国防総省で使われている言語の数は1976年当時で、400以上もあったという。現代的な兵器はコンピュータのかたまりといっても過言ではないが、いくらなんでも1つの役所で使われるにしては多すぎる。兵器ごとに異なる言語で制御されているのでは、意思の疎通がままならないだろうとは容易に想像がつく。アメリカ人、中国人、ロシア人、アラビア人の4人が雀卓を囲むようなもので、腕利きの通訳がいるだろう。そんな反省が、あとで出てくるエイダ(Ada)を制定するきっかけになったそうである。

それはともかく、コンピュータ言語にはいくつかのタイプがある。まず、コンピュータというよりもCPUに密着したマシン語がある。16進数で書かれたダンプリストを見てうんざりした人も多いだろう。実際は、この16進数をさらに2進数に直しているのだが、ともあれこれが機械の理解できる言語の生の姿である。マシン語にもたくさん種類があって、それはそれで味わい深い。よく考えられたCPUのマシン語は美しい。思わずスリスリしたくなってくる。しかしあまりにも原始的で、言語というよりはCPUの説明になってしまう。そこで、いわゆる高級言語に限って、しかもパソコンで実用的に動くものをとりあげることにした。高級言語というのは、マシンに密着していないという意味である。BASICのように、人にとってわかりやすいように設計された人工言語のことである。これでもまだまだ多いのであとの選択の基準は、筆者の独断と偏見である。コンピュータ言語のように、多様で変化の多いシステムを説明するには独断と偏見が混じるのはしかたのないことである。まあ、堅いことはぬきにしてまず読んでほしい。

予定としては、

Modula-2
Smalltalk-80
C
Prolog
Pascal
Lisp
ちょっと特殊な言語

の順に紹介していくつもりである。なにぶんにも気まぐれな筆者のことで予定どおりいくかわからない。この機会に「コンピュータ用の言語ってたくさんあるのだなあ」と認識を広めていただければ幸いである。

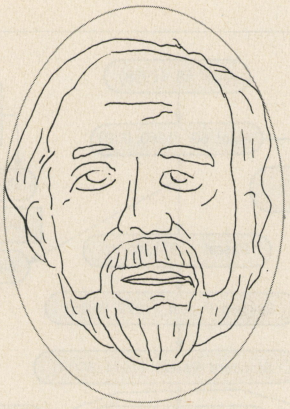
みんなで歌おうゲゲゲのゲ。

ビルトとその弟子たち

今回紹介するのは、モジュラ-2 (Modula-2) という言語である。パスカル (Pascal) やシー (C) は聞いたことはあるかもしれないが、モジュラ-2というのは初めてかもしれない。パスカルをつくったニクラウス・ビルト先生の第6番目の言語である。ヨーロッパで生まれたアルゴル系言語のおそらく究極的な姿である。コンパクトで強力、しかもエレガントで美しい。現在もっとも注目を集めている言語の一つである。ただ残念なことに味もそっけもない。おおかたのプログラマーが喜びそうな機能は何もない。そのようなものは、人心をまどわすとして慎重に排除したんで

あるとビルト先生はおっしゃる。現実(PDP-11のこと、DECの著名なミニコン）にずるずるべったりのCとは好対照である。

じつのところトップバッターにモジュラ-2をもってくるについては大いに迷った。アメリカではすでに次世代言語としてさかんに使われ始めたが、日本では「ビルト、フー？」である。じつは、数年前にビルトは来日したことがあるんだそうである。ところが、その当時ビルトは何者なのかだれもよく知らなかったので、いい加減にあしらわれて帰ったそうである。コンピュータ言語の場合、新しいものが必ずしもよいとはかぎらない。最新のソフトウェア工学の成果をとり入れたといっても、新しいコンパイラーはバグが多い。コンパイラーというのは、人の書いたプログラムを読んでコンパクトで効率のよいマシン語に変換するソフトである。それゆえ、シリアスなビジネスにたずさわっているエンジニアは、十分に枯れたコンパイラーしか使いたがらない。さんざんバグに痛めつけられた彼らにしてみれば、保守的といわれても、バグなしの魅力には勝てない。動く化石しか信用できないのだ。しかし、新しい言語には、これからのプログラミングにとって見のがせないアイデアがもりこまれている。明日からすぐに役に立つわけではないが、読者諸君が心ならずもソフトウェア・エンジニアになったときには今日新しかった考えはすでに常識になっているのだ。しかも、パソコンで動くModula-2は急激にバグがとれて十分に使いものになっている。で、いきなりModula-2を紹介するのも悪くないと思っている。


ニクラウス・ビルト氏

同じ時期にプロジェクトがスタートしたフランス生まれのエイダがまだすったもんだしているのに、モジュラ-2は、すでに実用言語としての地位を固めつつあるのだ。ここ約10年のことである。一説によれば、エイダコンパイラーは、10万行にもなるという。いくら、コンパイラーだけではなく、プログラミング環境までふくんでいたとしてもいかにも巨大である。こんなお化けみたいなソフトがなんぼなんでもバグなしというわけにはいかんだろう。なお不都合なことに、バグなしですまされないのは、エイダは、軍用であって、寸分の狂いも許されないのが建て前なのだ。それゆえ、国防総省（DoD）では「DoD印のないものは許さん。まぎれが出ては困るんだぎゃ」といっている。日本の教科書のように、ソフトハウスのつくったエイダコンパイラーを国防総省が検定するのだ。検定に通ったソフトだけがエイダと名のれる仕組みである。考えてもみたまえ。バグのあるかもしれんコンパイラーで書かれたソフトでミサイルが飛んでいくなんて、想像するだけで身の毛がよだつ。DoDが検定に力を入れるのは当然だと思う。

エイダとモジュラ-2は、外見がよく似ているので、同じようなものと考えられている。ところが、コンセプトは大いに異なる。設計者の言語に対するセンスのちがいがモロに反映している。このへんのちがいは、どこから出てくるのであろうか。それには、コンピュータ用の言語の歴史を少しさかのぼってみる必要があるだろう。

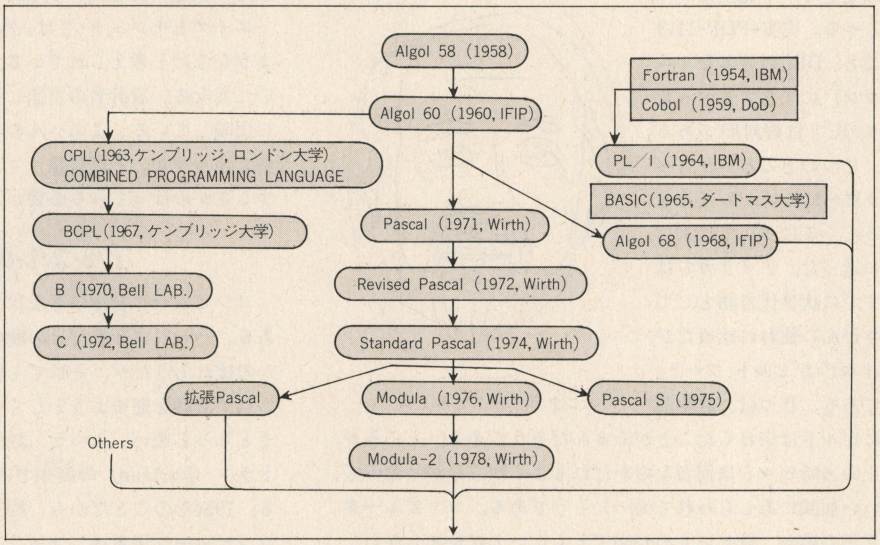
アルゴルの呪い

コンピュータ自体の歴史は、長く見積もっても約40年である。ハードウェアだけの歴史に限定すれば、もう少しさかのぼれそうだが、それでも約50年といったところである。これから話を進めようとしている「高級言語」の歴史になるともっと短い。ふつう、数値計算用につくられたフォートラン（Fortran）の誕生で高級言語の始まりといっている。1954年のことだから、約30年である。そんなわけで、コンピュータ学者は、フォン・ノイマンのようなごく初期に活躍した超大物以外は、たいてい生存中である。たいへんにめずらしいことである。リスプを設計したジョン・マッカーシーやフォートランを設計したバッカス・ナウアにしてもみなカクシャクとしていまだに第一線のコンピュータ学者で活躍中である。こういうとなんとなく「生きている化石が大量にペーパーをつくりおって」と悪態をつきたくなるが、彼らの構想力や創造力、生産力には脱帽してしまう。

フォートランの前は、どうしていたか。もちろん、マシン語である。その前は、手で配線を組みかえるというおそろしい時代である。電子回路というよりは電気回路に近いのだが、ロジックを変えるために配線を組みかえるのだ。この事態を画期的に改善したのがフォン・ノイマンである。プログラム内蔵方式といって、メモリーにいろんなプログラムを覚えこますことによって異なる計算に対応できるようにしたのだ。このやり方なら、電子回路を固定しておいてもプログラムを変えるだけで別の仕事ができるようになる。フォン・ノイマン型といって、IBMの超大型機でもファミコンでも基本原理はみな同じである。

フォートランが実用的に使われ始めたころ、ヨーロッパでも実用をめざした言語が設計された。アルゴル60（Algol60）である。アルゴル60は、厳密な形で言語を制定するという意欲的な試みであったが、残念ながら商業的には通用するコンパイラーはついにつくられなかった（実験的にはつくられた）。論理的な整合性よりも、実際的な対処の方法に興味のあった産業界には受け入れられなかったのだ。実用的には、ついに広まることはなかったけれども、アルゴルの残した遺産は大きい。今日ごくふつうに使われている言語のほとんどが、アルゴルの影響を受けていることでもわかるだろう。図-1は、アルゴル60を中心にした言語の系統樹である。ビルトのつくったパスカル、モジュラ-2、ベル研で生まれ育ったC、IBMが威信をかけてつくったPL／1（ピーエル・ワン）などに現在さかんに使われている言語の多

■図1　Algol系言語の系統樹



くをふくんでいる。このうち、PL/1は大きすぎるので、うんとコンパクトにしたPL/Mのほうがよく使われる。

コンピュータ言語の発展とか系列というと、たいていこんな系統樹を見たことがあるだろう。しかしながら、生物の進化の系統樹でもいささかの偏見なし、100パーセント混じりけなしの客観であるぞっといってもそれは大なる偏見の表明にすぎないことはもちろんである。まして、マイナーなコンピュータの世界である。偏見と誤解なしにこの種の進化とか発展を語ることはまずできない。んでもってその例に漏れず、大いに偏見したのが図-1である。どうか、読者諸君におかれましては、学者がいったから、その道の権威がいったから、パンフレットに書いてあったからといって、彼らの言説が客観であると思ってはならない。自分で「本当のところはどうなんだ」と疑問をもつことである。今日の教訓でした。

アルゴル60を制定した作業グループは、後継言語を定めるために、新しく委員会をつくった。この委員には、当時のヨーロッパにいた著名な計算機学者が総動員されたようだ。ニクラウス・ビルトもその一人である。彼もアルゴルWという案をその委員会に提出した。ところが、この委員会は2つに分かれてしまったという。アルゴル60よりも強力で巨大な言語をつくりあげようとする人々と、アルゴル60を適切に枝刈りあるいは拡張することで現実との接点を求めようというグループである。何人もで企画を練ると、「あれも、これも」で規模が大きくなるものである。この委員会も「巨大化の法則」からのがれられなかった。メンバー一人一人は賢明であっても、グループになるとおたがいに意地とプライドがあるものだから、ほどよい大きさにまとめることはできない相談である。委員会方式でつくられた言語が例外なく巨大で複雑なのは、ムリからぬことかもしれない。アルゴルWは受け入れられず、アルゴル68として知られるこの言語も結局のところホコリをかぶってしまった。そして、ビルトはすっかり失望してしまったようである。

計算機学会でのノーベル賞に相当するチューリング賞の受賞者であり、また、ビルトの親友であるトニー・ホーア教授は「皇帝の古着」と題する受賞講演でエイダを皮肉っている。エイダもまたアルゴル68の悲劇をくり返すだろうというのだ。エイダが挫折するかどうかは、今の時点ではわからない。「イエィ、またやっちまったぜい」となるか拍手かっさいになるかは今後しだいである。

ビルトもチューリング賞を受賞するのだが、それはパスカル、モジュラ-2とリリス（Lilith）に対する功績が認められたのだ。

パスカルからモジュラ-2へ

なかなかモジュラ-2の話にならないのでいらいらしている読者もいるかもしれない。長々と裏話をしたのは、言語の設計というものは、どちらかといえば孤独な作業であって、委員会を招集すればカタがつくものではないことを示したかったからである。日本では本音はともかく、よく「みんなでいっしょに」といったことがいわれる。ところが、言語の設計ほど衆知からはなれた創造行為はない。世界第2位のコンピュータ大国であるにもかかわらず、日本生まれで広く使われている言語がないのも、個人を尊重しない知的な風土に大いに関係があると思う。

スイスに帰ったビルトは、アルゴルWをもとにして3人の協力者とともにパスカルの設計と実現に取り組むことになった。委員会の呪縛から解放されたビルトは、自分でつくりたい言語を設計することにじっくり集中できたようである。パスカルについては、あとの連載でも説明すると思う。

パスカルを設計したときの目的は、

1　プログラムの系統的な作り方と正しい書き方を教えられること。

2　コンパイラーは、信頼性が高くて効率のよいこと。

3　プログラムにしたときにも、アルゴリズムがはっきりわかること。

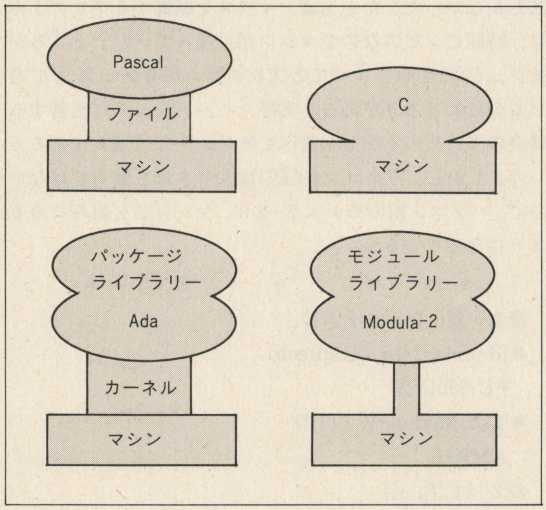
であった。パスカルは、ビルトのセンスのよさを裏打ちする形でいろんなコンピュータに移植された。1977年ごろに生まれたアップルII(48Kしかない)でも動かすことができたので、大成功を収めた。カリフォルニア大学・サンジエゴ分校(UCSD)のケン・ボールズ教授がパソコン用に移植したものだ。

パスカルの成功のあと、ビルトは、言語とマシンのギャップにすっかりいやけがさしてしまったという。いくらモダンな設計をしてもマシンのほうは旧態依然としているので、くたびれはててしまったのだ。アホらしくなったビルトは、休暇年度を申請してゼロックス社のパロ・アルト研究所に遊学することにした。学生時代を過ごしたバークレーがなつかしかったのかもしれない。1976年のことである。

欧米の研究者には、休暇年度といって有給で1年(半年)の休みがもらえる制度がある。休みといっても、レジャーではなくて、自由研究である。リフレッシュが目的である。たとえば、アメリカ東海岸の地質学者が「放射線による地質側定法について研究したい」という目的でバークレーの物理学科に1年間留学するといったことである。欧米の研究者たちは、これを楽しみにしているようだ。かねて、メールでしか知らなかったまったく異分野の研究者と交流できるので、ゲストもホストも大歓迎なのだ。最近読んだ『恐竜はメネシスを見たか』でも休暇年度の楽しさはよくうかがえる。もし、休暇年度の制度がなかったら、リチャード・ミュラーもメネシス説は思いつかなかっただろう。

パロ・アルトでビルトが目にしたのは、アルト(Alto)である。個人用の強力なワークステーションである。アップルのリサやマッキントッシュのモデルとなったマシンである。アルトに大いに刺激されたのである。スイスではコンピュータの下僕だったが、パロ・アルトでは主人である。ビルトは、初めてこんなマシンがほしいと切実に思ったようである。そしてその願いは、モジュラ-2とリリスをふくむ計算機システム全体をつくろうというアイデアに膨らんでいった。

■図2　各言語の概念図

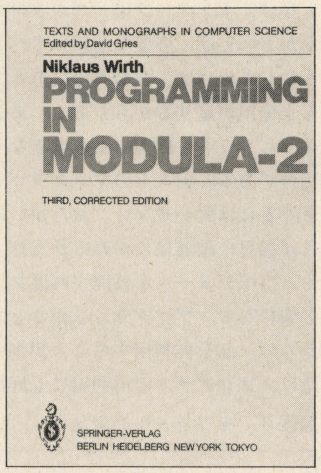


モジュラ-2とリリス

この構想は、スイスに帰って実現された。ビルトは、チューリッヒ連邦工科大学の計算機学科の主任教授である。既存のマシンのためにコンパイラーを書くよりも、コンパイラーに合わせたリリスというマシンをつくることに決心したのだ。リリスプロジェクトは、アルトという練れた前例があるにしても野心的な計画であった。具体的には、

1)　ただ1つの言語ですべて開発する。
2)　ユーザーは1人とする。
3)　プロセッサーも1つにする。
4)　並列処理のできること。

という目標を立てた。つまり、コンピュータのハードからソフトまで首尾一貫したスタイルでつくりあげようというのである。リリスプロジェクトの核になるのがモジュラ-2である。前につくったパスカルを拡張するよりも、新しいマシンには新しいコンパイラーを設計し直したほうが結局は早道であると判断したのだ。ハードウェアに関しては、リチャード・オーランというすぐれた研究者と共同で開発できたのは幸運であるとビルトはいっている。



▲モジュラ-2のバイブル

モジュラ-2は、1978年に定義され、1979年の夏に最初のコンパイラーが完成した。ビルトの3人の弟子L・ガイスマンとS・E・クヌッセン、C・ヤコービがPDP-11上につくった。なにしろ、56Kバイトしかないマシンなので苦労したという。56Kバイトといえば、今どきの8ビットマシンにも劣る記憶容量である。そのころ、アメリカでは、VAXを1人で占拠するUNIXハッカーがごろごろしていたというのに、なんというつつましさであろうか。

コンパイラーが完成したころにリリスのプロトタイプとオペレーティングシステムも開発が進んでいた。そこで、コンパイラーとOSはほとんど同時にリリスに移植された。OSと言語は、3週間足らずで新しいマシンの上で動くようになったという。大変なスピードである。モジュラ-2のすばらしさが証明されたのだ。リリスには、ふつうの意味でのマシン語はない。モジュラは、Mコードという特殊なコードにコンパイルされて、リリスはこのMコードを直接実行するようになっている。リリスは、モジュラ-2以外の言語を動かす必要がないので、モジュラ-2を効率よく実行できるようにくふうしてある。コンパイラー、オペレーティングシステム、エディター、プリンターの制御プログラム

など、リリスのソフトは、すべてモジュラ-2で書いてあるという。

モジュラ-2の特徴

モジュラ-2は、リリスのために設計されているため、次のような特徴をもっている。

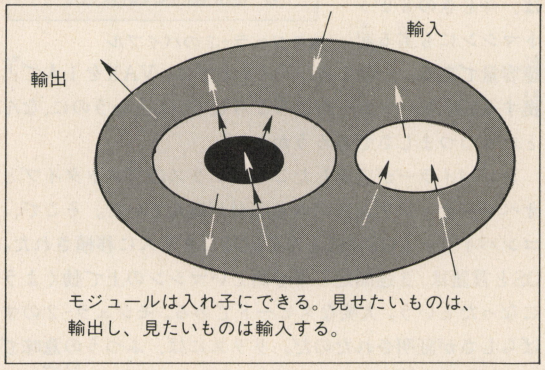
1) プログラムを部品化するモジュール構造。
2) モジュールごとに分けてコンパイルできること。
3) 並列処理ができる。
4) ハードを直接アクセスできる低いレベル機能。

〔モジュール構造〕

モジュールとは、大きなプログラムを小さな部品に分割する機能である。プログラムを分割する機能としては、サブルーチンがあるが、これをうんと高級にしたものだと思えばよい。モジュラ-2では、サブルーチンのことを手続きといっている。モジュールは、サブルーチンよりもずっと独立性が強い。それぞれのモジュールには、インターフェースがついていて、データは何々、手続きは何々と書いてある。窓口を通してメニューを見るようなものである。プログラマーは、メニューを見て注文を出すわけだ。

なぜ、インターフェースつきのモジュール構造を採用したかといえば、必要な情報はすべて窓口において見えるようにしておけば、その背後にあるプログラムは知らなくても十分用が足りるからである。あまりたくさんのことが見えてしまうと、問題に集中できなくなる。このしかけは、絶妙である。何人ものプログラマーが共同で大きなソフトを作るには欠かせない。おたがいに何をしているかがわかれば意思の疎通ははかれるからだ。そして、おたがいにつくったモジュールを公開すればプログラムを作るのはぐっと楽になる。プログラムを作るとき、以前に作ったプログラムの一部を再利用することが多いものだ。モジュール構造は、プログラムの再利用にも好都合である。

■図3　モジュールの考え



モジュールは入れ子にできる。見せたいものは、輸出し、見たいものは輸入する。

〔分割コンパイル〕

モジュールごとにコンパイルできることを分割コンパイルといっている。大きなプログラムを丸ごとコンパイルするのは大変である。メモリーもたくさんいるし、エラーが出たときはややこしいことが起こりかねない。1つのエラーを、あたかも別のエラーがあるかのようにコンパイラーが解釈して、エラーのなだれ現象を引き起こすことがあるのだ。ドドッと出てくるエラーメッセージにはうんざりしてしまう。そんなわけで、コンパイルは、確実に少しずつ進めるのが最良である。どこでつまずいたかすぐにわかる。モジュラ-2では、モジュールごとにコンパイルできるので、作業は進みやすい。

〔並列処理〕

計算機は、スピードが速い。ところが人間はおそい。速いコンピュータとおそい人間が対話すると、当然コンピュータ側にとってアイドリング時間という待ち時間が出てくる。この間は、コンピュータは遊んでいるわけで、いかにももったいない。高給とりの国会議員が視察と称し遊んでいるようなものである。んで、目いっぱいこき使おうというのが並列処理の考えである。並行処理には、いろんな考えがある。大型機なら、プロセッサーをいくつもつけたシステムを休みなく使うことになるだろう。しかし、パソコンでは、プロセッサーは1つである。PC-9801VXにはCPUが2つあるといっても2つ同時に動いているわけではない。1つしかないプロセッサーでいかにして2つ以上の仕事をさせるか。1つのプロセッサーは常時1つの仕事しかできないのであるが、そこは人間の錯覚を利用するのだ。テレビは、1秒間に24枚の画像を送り出しているが、人間の目には連続して見えるのは、動きが速いのと、残像といって前の像が目に残っているところへ次の画像が送られてくるので、あたかも連続しているかのように見えるわけである。動きの速いものに弱いという特性を利用したのが、1つのプロセッサーで並列処理を可能にする原理である。腕のいい料理人が何人分もの料理を同時並行的に作るようなものである。

〔低レベル機能〕

モジュラ-2のおもしろいところは、ハードウェアを直接アクセスしなければならない場面でも、モジュラ-2で書けてしまうところだ。今までなら、アセンブラーを高級言語の中に交ぜるという現実的な対処の方法か、アセンブラーで書いたルーチンを高級言語から呼び出して使うという方法しかなかった。たとえば、マウスを制御するプログラムは、時間にシビアなのでマシン語に頼っていた。ところが、モジュラ-2では、すべてのプログラムがモジュラ-2で書けるのはおどろきである。実際、ハードウェアに密着する機会の多いリリスのOSはすべてモジュラ-2で書いてあるという。しかし、パソコンのCPUはリリスほど強力ではないので、パソコン用のモジュラ-2は、マシン語を組みこめるようになっている。

*　　*　　*　　*　　*

筆者が使ったシステムは、

- Modula-2/86（Logitech）
  PC-9801VX
- TDI Modula-2（TDI）
  AMIGA

の2つです。

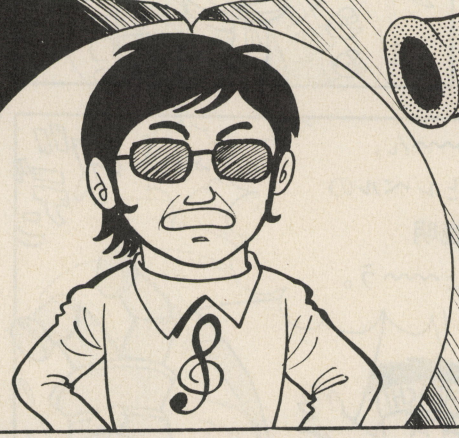
ガンクラ

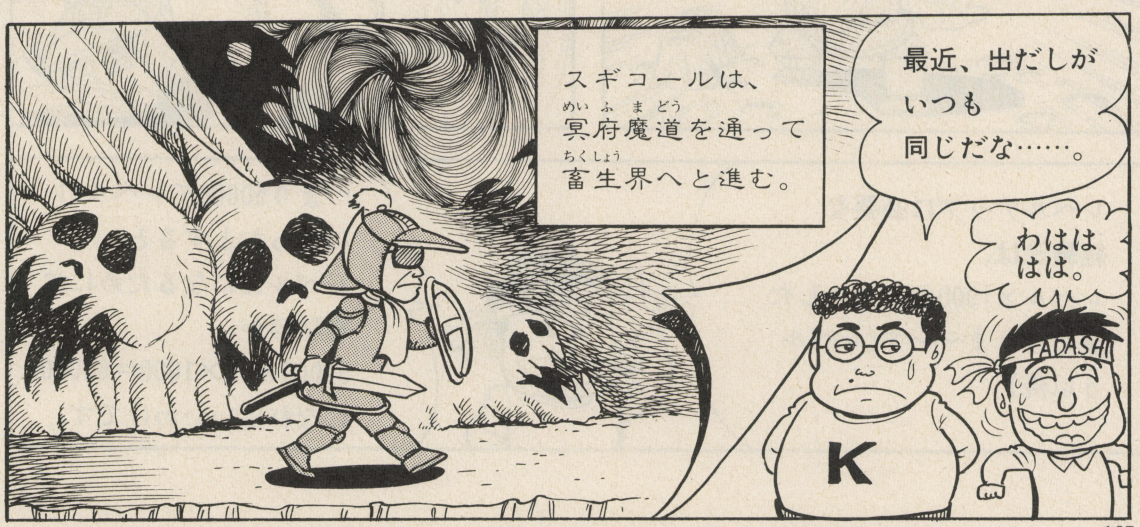
連載 ゲームワールド潜入まんが

その4 畜生界

人気RPGのヒントをぎっしりつめて贈る、おもしろお助けマンガなのだっ！

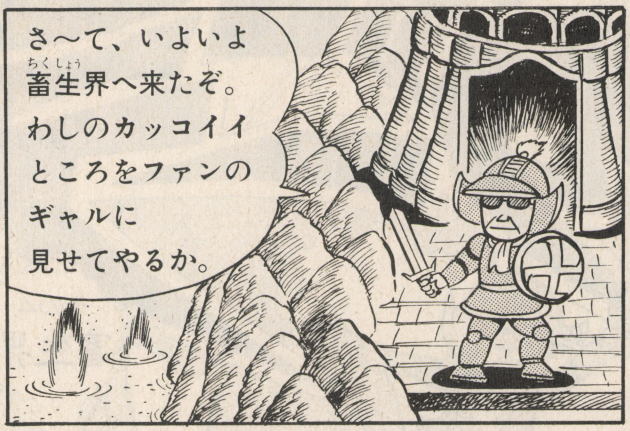
私はゲームミュージック界の巨匠、すぎやまこういちである。畜生界は私がご案内しよう。





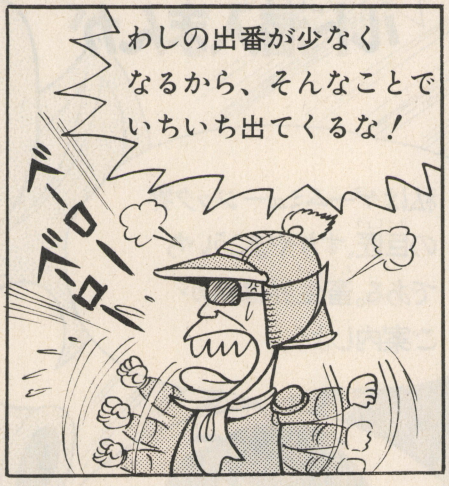
作/槙村ただし

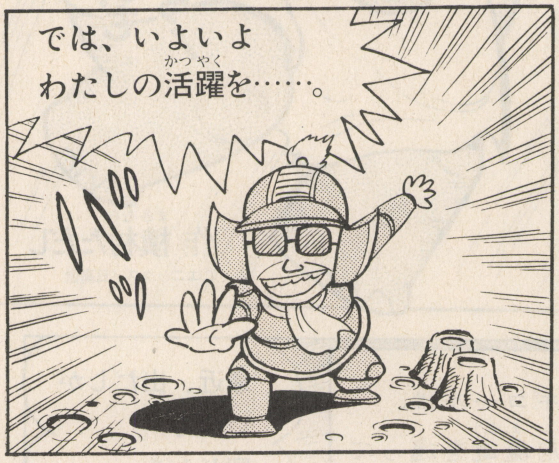
©エニックス／日高徹

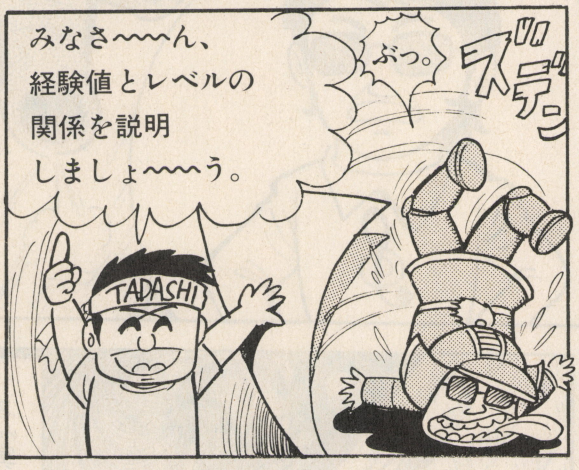

さ〜て、いよいよ
畜生界へ来たぞ。
わしのカッコイイ
ところをファンの
ギャルに
見せてやるか。

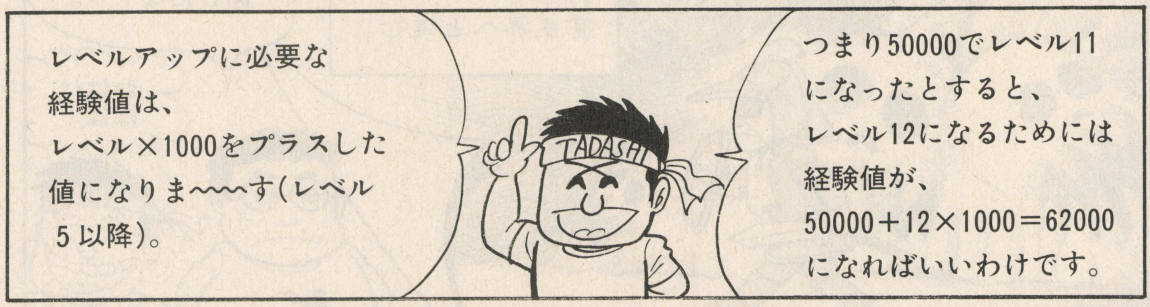
みなさん、ここで
プログラマーの
日高からお知らせ
があります！
な……。
ズルッ

ガンダーラのスタート時に(BGMが鳴る前)、
画面消去+↑を押すと、タイトルと物語の
説明部分を飛ばすことができます。
2回目からはこの方法でやりましょう！


わしの出番が少なく
なるから、そんなことで
いちいち出てくるな！
ビーロビーロ


では、いよいよ
わたしの活躍を……。
バッ


みなさ〜〜ん、
経験値とレベルの
関係を説明
しましょ〜〜う。
ぶっ。
ズデン
TADASHI


レベルアップに必要な
経験値は、
レベル×1000をプラスした
値になりま〜〜す(レベル
5以降)。
TADASHI
つまり50000でレベル11
になったとすると、
レベル12になるためには
経験値が、
50000＋12×1000＝62000
になればいいわけです。

え〜〜〜、では〜〜、
いよいよ……

キョロキョロ

わたくしめの
活躍を……。

は〜い、
エニックスの
高野でーす。

バリン

畜生界の
病巣鬼
で〜す。

ポプコムの
小林でーす。

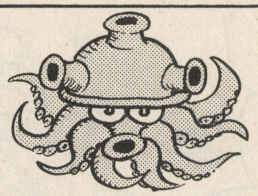
てめ〜〜〜ら〜!!

わ〜〜〜〜っ。

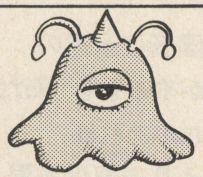
……と、病巣鬼どもを
おっぱらったら、
迷走ヶ原にある
東口洞へ必ず
入るべし!

中は病巣鬼の袋店だ。
位に応じた法石袋が買えるぞ。
この場は菩薩位だから、
2000個入りの袋が買える。

2000個入りの法石袋を手に入れたら、人間界で袋を満タンにしてくるか、畜生界の青色の多虎鬼や青色の雨葉鬼と戦って、MPをいっぱいにしておこう。



青色の多虎鬼

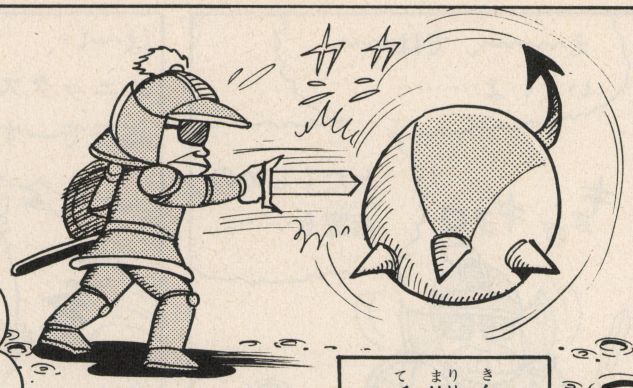


青色の雨葉鬼

MPアップの青薬を持っている。

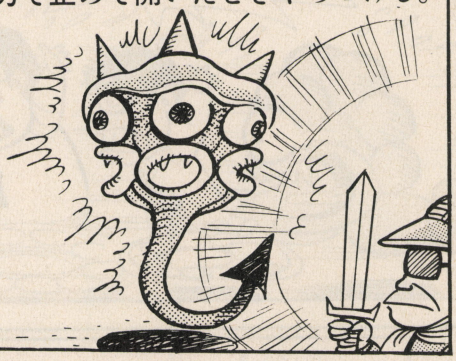
なぜなら、畜生界には
法力を使わなければ
やっつけられないやつが
いるからだ。

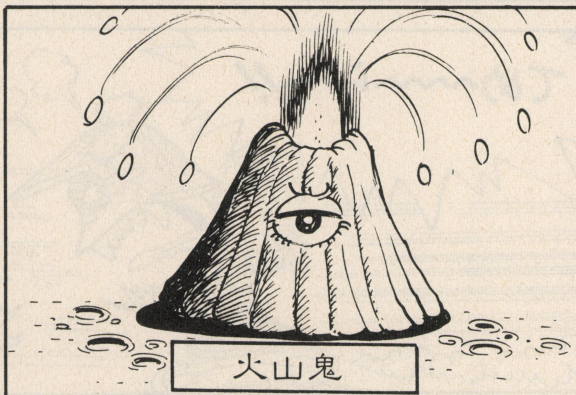
まず、この手鞠鬼は
開いて顔の出ているときは
剣でやっつけられるが
……



手鞠鬼

丸まっているときは剣がきかない。
法力で止めて開いたときやっつける。

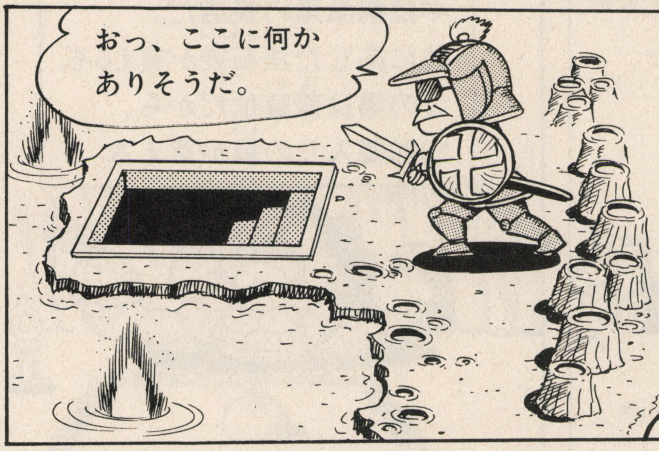




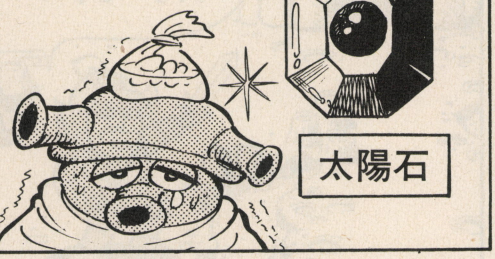
火山鬼

こいつは法力がなければ絶対にたおせない。
法力のないときは、逃げるしかないぞ。

おっ、ここに何か
ありそうだ。

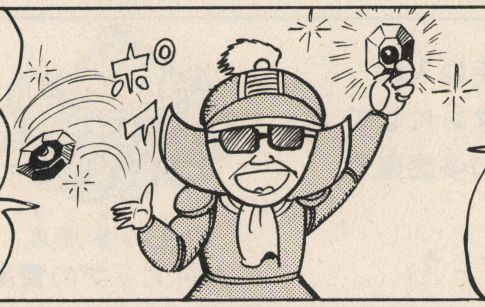


そこにいた、病気の
多虎鬼を助けて
お礼に太陽石を
もらう。



太陽石

太陽石は永遠の
かがやきをもつ石だ。
これがあれば、
もう月光石は必要
なくなるんだ。

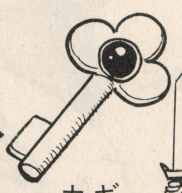


これで、ダンジョンへの
出入りが安心していくら
でもできるから、
なるべく早めに
手に入れておこう！

では、わたしは
ダンジョンを中心に
話を進めて
いこうと思う。
コホン
なぜなら
ダンジョンでは、
すごい㊙テクが
使えるからで
あ〜〜〜〜る。
ムッ
ピクピク
エニックスにないしょで
教える㊙テク　その1
スギコールの
ガンダーラ講座
エニックスのまわし者は
おらんだろうな。
よし、まずダンジョンの
位置だが、マップ左下の
悪意の迷路を通って
行くのだ。
菩提樹
み、見せてはならんぞ！
曽根くん、望月くん、
隠すのだ！
悪意の迷路
悪意の迷路には、
手鞠鬼や火山鬼が
いるから、ダンジョン
へ向かうときはもちろ
ん、出てきて迷路をぬ
けるまでの間にもMP
がなくならないように
十分注意が必要だぞ。
はいっ!!
ダンジョン入り口
ダンジョンへは最低でも
これだけは持って入ろう！
レベル——12、HP——3200
MP——1800以上

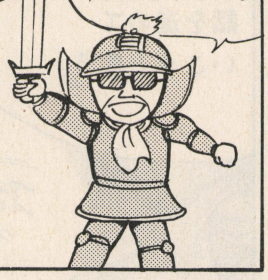
さて、ダンジョンに入り、乾闥婆のいる部屋を見つけたら、やっつけてカギをとろう。

乾闥婆

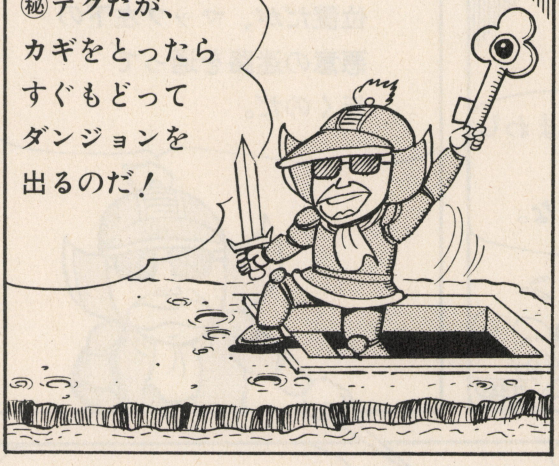


カギ

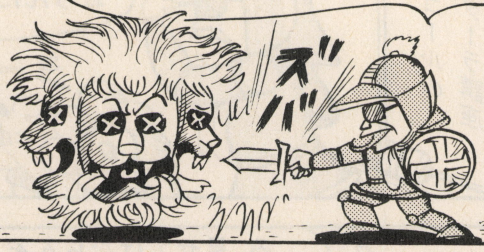
なるべく入り口に近い部屋をねらえ。



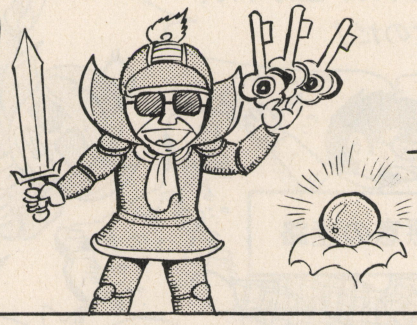
そして、これが㊙テクだが、カギをとったらすぐもどってダンジョンを出るのだ！



そして再び同じ部屋にもどると、乾闥婆が復活しているので、またやっつけてカギをとる。カギが出なくなるまでこれをくり返すのだ。



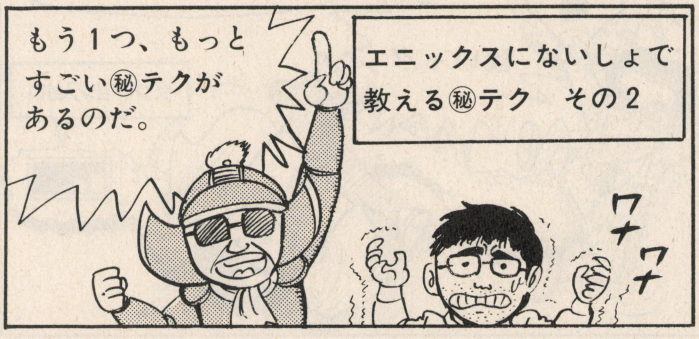
これでそのダンジョンで必要なだけのカギが手に入るのだ。ちなみに、畜生界では3つ。また邪神をたおしたあと、つまりカギを使ったあとで同じことをやればカギのストックができるのだ！



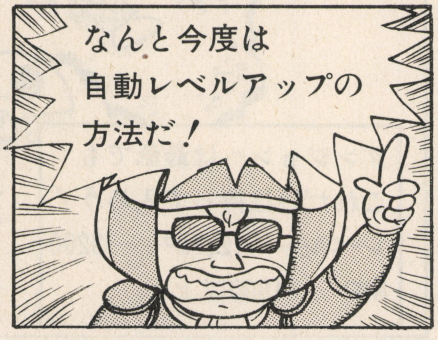
宝玉も、このやり方でたくさん集めておくと、次の世界ですごく楽だぞ。

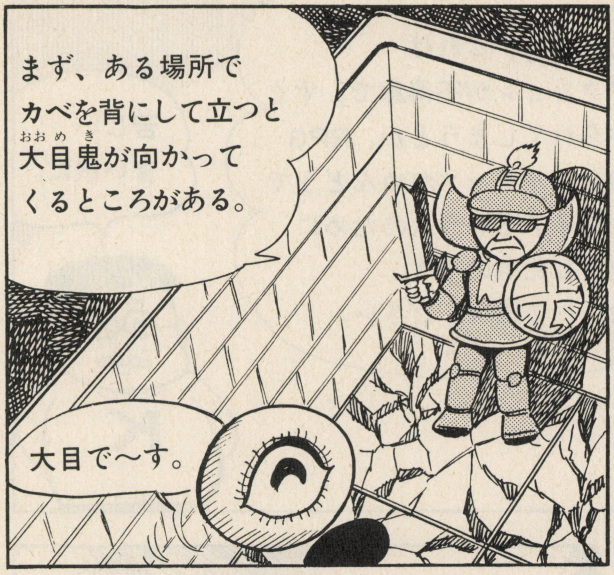
もう1つ、もっとすごい㊙テクがあるのだ。

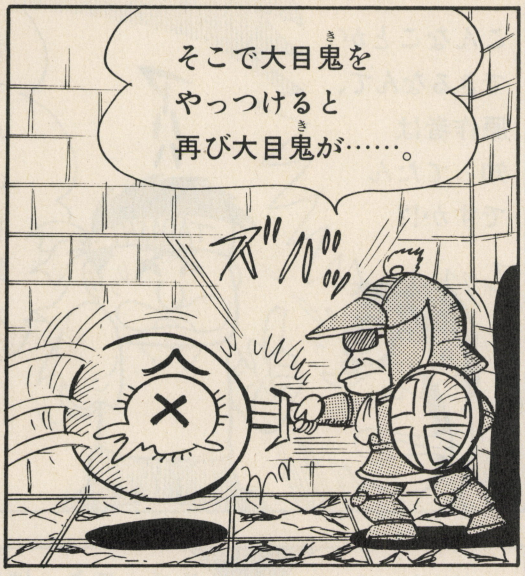
エニックスにないしょで教える㊙テク　その2

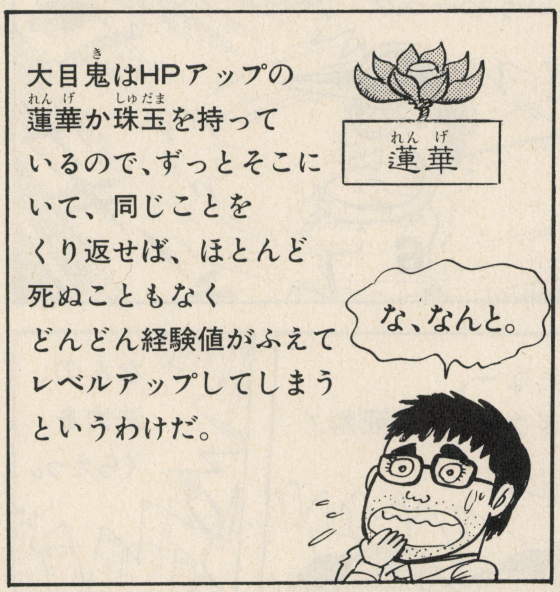


なんと今度は自動レベルアップの方法だ！



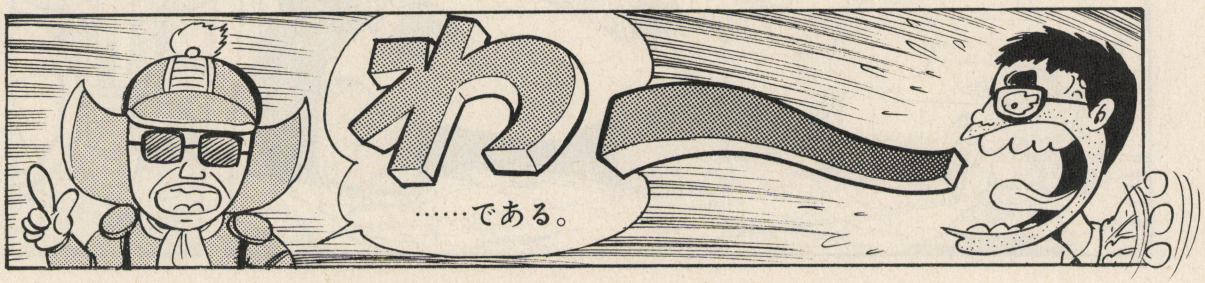

まず、ある場所で
カベを背にして立つと
大目鬼が向かって
くるところがある。
大目で〜す。


そこで大目鬼を
やっつけると
再び大目鬼が……。
ズバ〜ン

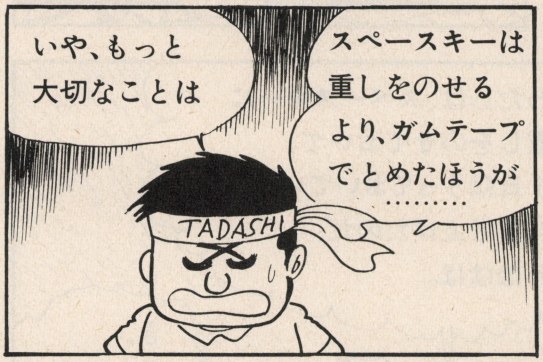

大目鬼はHPアップの
蓮華か珠玉を持って
いるので、ずっとそこに
いて、同じことを
くり返せば、ほとんど
死ぬこともなく
どんどん経験値がふえて
レベルアップしてしまう
というわけだ。
蓮華
な、なんと。

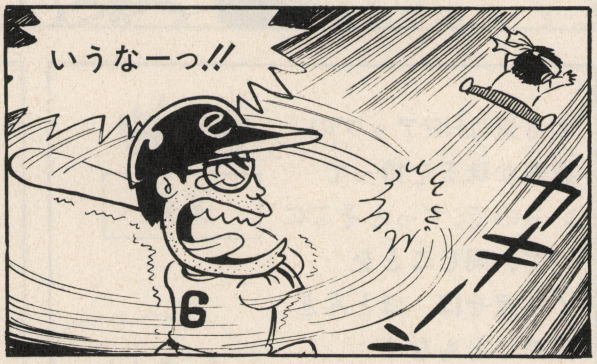
わたしは、スペースキーに
重しをのせておいて、
1日ほうっておいてレベルを
20まで上げたのだ、
わははは。
き、
きたない。

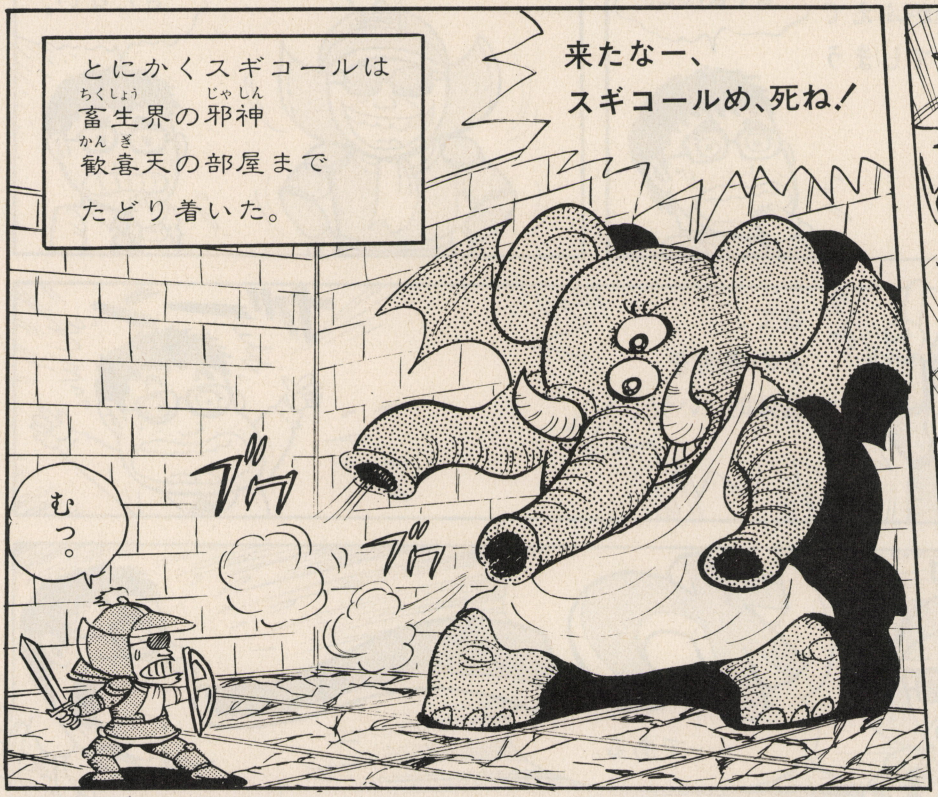
さて、
その場所を
具体的にいうと、
ガーン

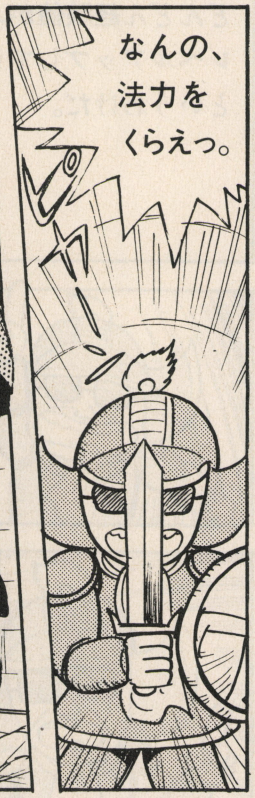

わ
……である。

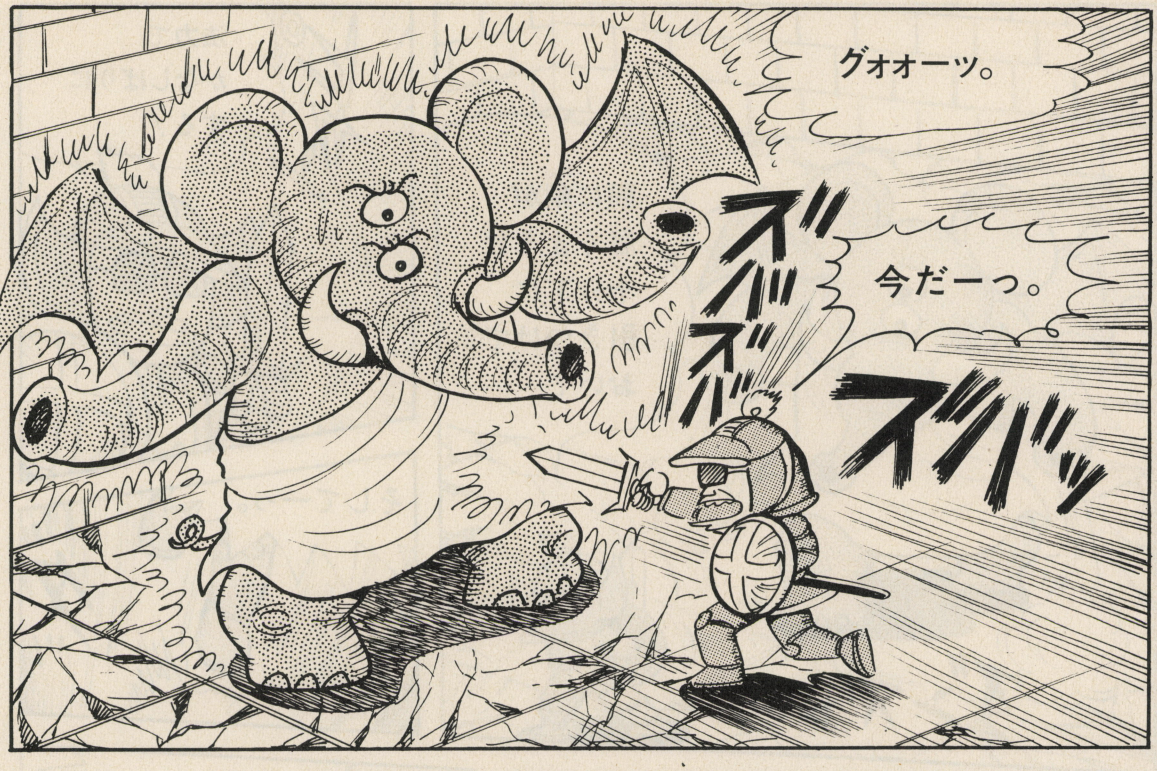
こんなことができるなんて、原作者は知ってたんですか!?
アハハ
TADASHI
え〜、こ、これはアクションが不得意で、すぐやられてしまうとか、RPGのレベルアップがめんどうでキライ！という人のために設定したものです。大いにご活用ください。
苦しい言い訳だ。
K

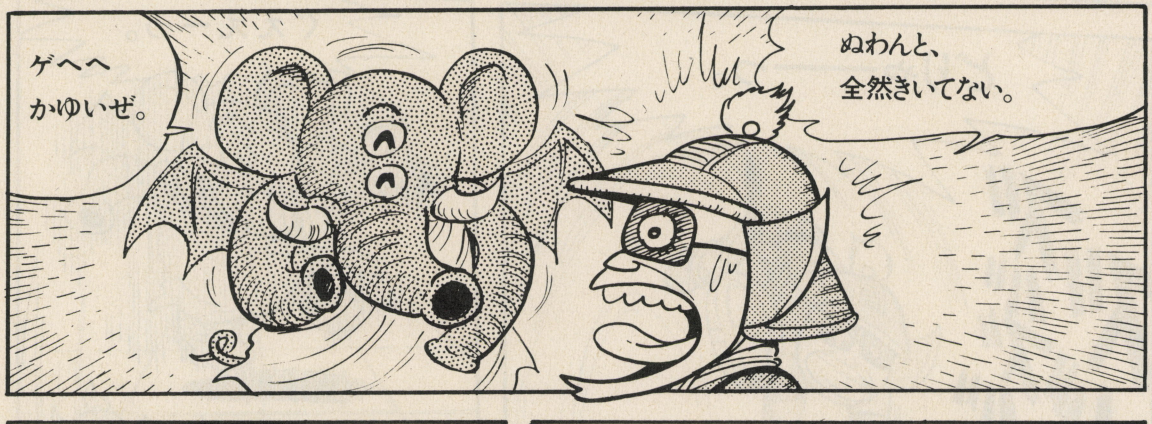

いや、もっと大切なことは
スペースキーは重しをのせるより、ガムテープでとめたほうが……
TADASHI

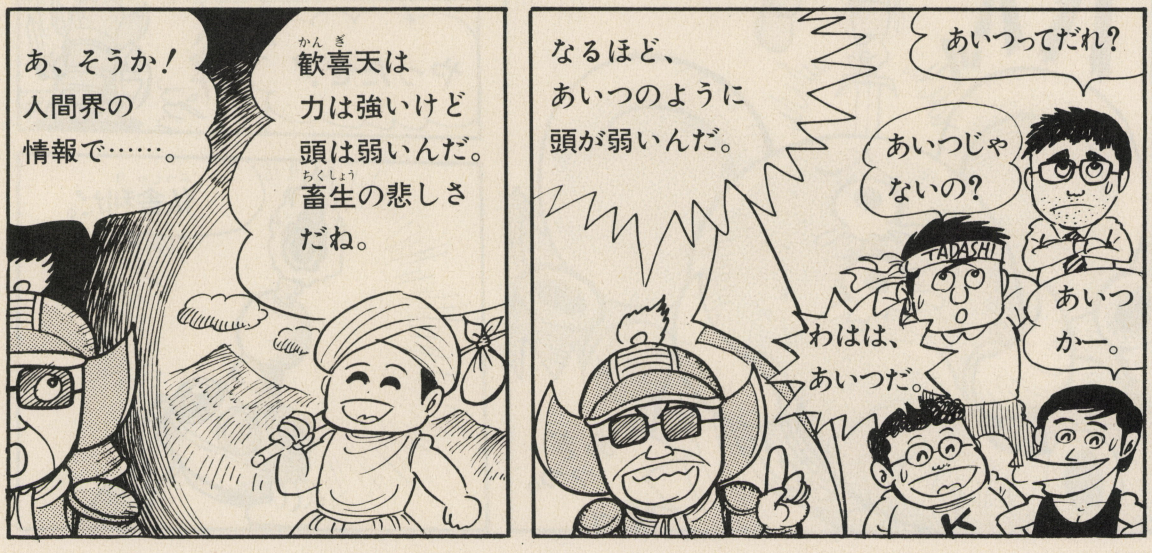

いうなーっ!!
カキーン
6

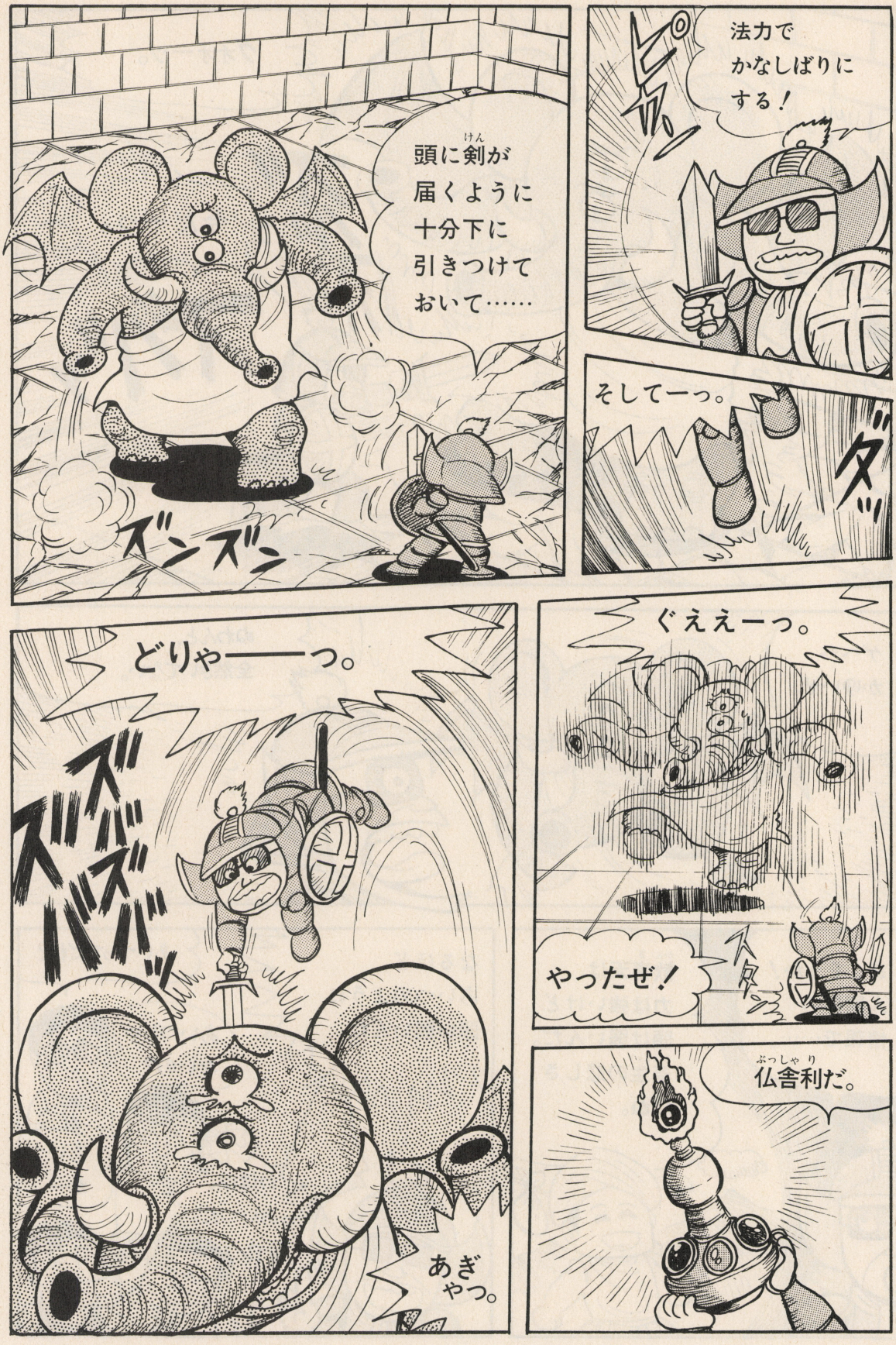

とにかくスギコールは畜生界の邪神 歓喜天の部屋までたどり着いた。
来たなー、スギコールめ、死ね!
ブフ
ブフ
むっ。


なんの、法力をくらえっ。
カーン


グオオーッ。
今だーっ。
ズバッ
ズバッ


ぬわんと、
全然きいてない。
ゲヘヘ
かゆいぜ。


あいつってだれ?
なるほど、
あいつのように
頭が弱いんだ。
あいつじゃ
ないの?
TADASHI
わはは、
あいつだ。
あいつかー。
歓喜天は
力は強いけど
頭は弱いんだ。
畜生の悲しさ
だね。
あ、そうか!
人間界の
情報で……。


法力で
かなしばりに
する！
ピカン
頭に剣が
届くように
十分下に
引きつけて
おいて……
ズンズン
そして一つ。
ダッ
ぐえええーっ。
やったぜ！
どりゃ――っ。
ズズズバズバッ
あぎゃっ。
仏舎利だ。

ダンジョン内で
HP500、MP800
以下になりそうに
なったら、
宝玉を使って
出口へ急ごう。
それ以下に
なると、外へ
出てから菩提
樹までたどり
着くのがむず
かしくなるぞ。
よし
ワープ。
ゴゴゴ
外へ出て菩提樹で
HPを回復したのち、
当然ストーパーに
向かうが、
途中でなるべく
法力は使わない
ようにすべし！
ズバッ
こんなふうに囲まれて
法力が使えなかったら、
一巻の終わりだ。
なぜならストーパーの
近くには、この
火山鬼がいるからだ。
ドーン
さて、ストーパーに
仏舎利を
納めたら……

来月号は修羅界の巻です。お楽しみに！

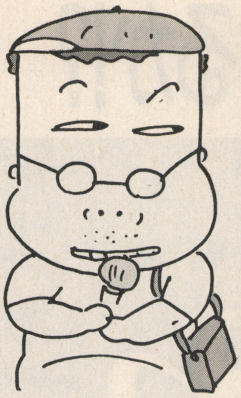
8ビットパソコンに明日はあるか!?

後編

ぐわんばれ8ビット

8月号の前編の異様なまでの反響を受けていよいよ後編に突入である。後編はなんと「主要ハードメーカーに8ビットパソコンの将来をきく」、「PC-88始まって以来の究極のソフト、『P1(ピーワン)』の紹介」の2大企画だ!!

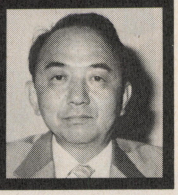
現行8ビットパソコンが、これからも健在かどうかが占える重要資料だぜ!



ハードメーカーを直撃！
「8ビットパソコンに明日はあるのでしょうか」

さて、「いったいこれから、8ビットはどうなるんだべ」、「オレたちの持っているパソコンはもうおしまいなんだべか？」などと、1人で心配してるだけじゃ始まらない。いっそのこと、パソコン本体をつくっているハードメーカーにきいてみようじゃないか！というのが、このページの目的だ。ユーザーのみんながもっている不安を、ハードメーカーのエライ人たちにぶっつけてきたぜっ！

NEC
パーソナルコンピュータ企画室長
石崎浩章氏にきく



――PC-88VAの発売は、〝ホビーも16ビット機の時代〟を告げるものなのですか？

石崎　どうもこれまで8ビット機はホビー、16ビット機はビジネスというとらえ方があったようですが、私はこれはまちがっていると思います。PC-9800シリーズをホビーに使う人はたくさんいますし、ビジネスに使われてきた8ビット機も数が知れません。確かに低価格の8ビット機は個人に使われやすく、高い16ビット機が会社で使われるということは多いでしょう。しかし、現在は時代とともにそうした性格がどんどん変わる時代だと思うのです。8ビットであっても16ビットであっても、使われている部品の機能を示しているにすぎないわけですね。8ビットのパソコンで何かの作業をしようとしながらできなかったものを、16ビットなり32ビットを使えばできるようになるという可能性が高くなったということはできます。私はむしろホーム／ホビーで使うパソコンのほうが中の機械が高性能でなければならないという部分が多いと思うので、そちらへだんだん移行していくのはまちがいないと思います。ですから、〝8ビットの逆襲〟ということは別に必要ないのではないでしょうか。安くてしかもその時代その時代にいちばん合ったものを実現することが大切ですね。

――現実にPC-8801FR/MRはベストセラーであるわけですね。

石崎　従来からPC-8800シリーズは1年に1度くらいずつバージョンアップをしており、それに対して私たちは古い機種を持ったお客さまへのサポートも実現してきました。このようにすでに買っていただいたお客さまを大切にしなければならないのはいうまでもありませんが、一方ではこの世の中の進歩が速い時代に、むかしのことばかりをふり返るということも限界があります。ある決まった作業があって、同じ価格で片方が1秒で処理できることをもう一方が0.1秒でできるなら、やはり1秒かかるほうにムリがあるわけですね。また、私どもの機械に対してソフトウェアを供給してくれるソフトハウスも、やはりより商売になりそうなところをねらうわけですし、新しいお客さまからもつねにパソコンでこんなことができないかという要望がある。こうしたことの調和から機械をつくっていかなければならないわけですね。

ただし61年の実績でも8ビット機と16ビット機の比は55：45とまだ8ビット機のほうが売れているわけです。16ビットが今後ものびることはさけられないでしょうが、それが急に進んで8ビット機がなくなるというようなことはまずありません。同じ処理をするにしても8ビットより16ビットのほうがパワーがあることは確かなのですが、それを使って経済的にひきあうかどうかというところが問題になるでしょう。

――8ビットは技術的にもう発展しつくしているのでしょうか？

石崎　もう技術の限界に達しているというようなことはないですね。たとえばディスクとのデータのやりとりの時間を短縮するなどの方法もまだあるはずです。ただ8ビットとか16ビットとかいう以前に、こんなことにパソコンを使うととても便利だという新しい応用分野がなかなか見えてこないわけです。そうしたことがはっきり出てくれば8ビット機もまだまだ普及するでしょう。NECでは、たとえばホームエレクトロニクス研究所などいろいろな部門でそうしたことも研究を続けています。

一方、パソコンによるキャプテンシステムの利用といったことが注目されたことがありましたが、あれも実際使ってみるとなかなかやっかいでした。パソコン通信もまだまだ使いやすいものになるでしょう。そうした操作的なとっつきやすさを実現するということでも8ビット機はもっとのびるはずです。

――新製品のご計画は？

石崎　具体的に申し上げることはできませんが、一般論としてパソコンのような商品は技術の進歩が著しくて1、2年ほうっておくとたちまち性能が見劣りするようになります。企業としては競争ですから新製品は出し続けなければならない宿命にあります。また今後のパソコンの利用分野として、ゲーム専用機の展開というものを参考にすることができます。すばらしい業績をあげているわけですが、私どももああした世界に無関心でいることはできないな、とは感じています。

シャープ
電子機器事業本部部長
鳥居 勉氏にきく

――現在8ビット機にはどんな役割があるのでしょうか？

鳥居　8ビットには8ビットのよさがあると思います。手軽に使ってもらえるし、プログラミングもある程度割り切ってできるところがある。初心者がいきなり16ビットから入ってむずかしいことをやったら必ず挫折するでしょう。コンピュータというものを理解してもらうには8ビット機はうってつけですね。最近16ビット機のウェイトが高くなっているのは確かで8ビット機とは逆転するかもしれないけれど、私どもは8ビット機はある程度安定して生き続けるものと見ています。

車も軽自動車から2000ccまであるように、コンピュータもそうした適材適所があっていい。コンピュータは1つだけではやはりおもしろさがないわけです。特徴あるパソコンがいくつかあって、そのなかからユーザーが好みに応じて選べるという状態がいいのではないでしょうか。私どもはその範囲でめいっぱい楽しんでもらおうということで8ビットのX1を生み出してきたわけです。

――そうした考え方がX1のユニークな仕様につながったわけですね。

鳥居　ええ、XIは高度なカラーグラフィックス機能と、映像の組み合わせをはかったスーパーインポーズ機能などを初めて搭載した機種です。発売した当時は先を進みすぎていて「こんなものがなぜ必要なのだ」といわれるような機能もいろいろ積みこまれていました。ところが、現在ではそうした機能は標準的なパソコンにはみんな装備されるようになったように、私どもの提案はつねに時代を先どりしているといえるわけです。

――そうした機能が本当に生かされるにはいろいろなバックアップも必要ですね。

鳥居　そのとおりです。私どもはパソコンというものは「半製品」だという認識をもって仕事をしなければならないと思っています。ハードウェアとしては完成品であっても、じつは世の中に出て、メーカーといわゆるサードパーティーのソフトハウス、専門店、ユーザーが寄り合って完成品としてつくり上げていくのがパソコンなんですね。そうでなければ1年もたてば古くなって使えず、ただの箱を買わされたということになってしまいます。

私たちXIグループは生んだ機種を1つも殺さずに来たというのが誇りです。しかも周辺機器にしても互換性が保たれている。そのおかげでソフトハウスからも安心して商品を供給してもらっているわけです。

XIはソフトハウスにきいても、ソフトの流通をしているソフトバンクにきいても稼働率の高いマシンだといわれます。同じタイトルでおもしろいゲームが出たときも、XI対応のものもトップのメーカーの機種対応のものも変わらないくらい売れるということです。これはテレビつきのパソコンであるということも1つの要因になっているのではないでしょうか。ふだんはテレビとして使っていて、おもしろいソフトが手に入ったらパソコンに早変わりするというわけです。

また、ソフト作りにしてもあまりもうからない言語などの分野は、私どもが損得ぬきにメーカーとしてサポートしようと考えてオリジナルのソフトウェアを作っています。ユーザーから見れば、ぬけ落ちているところがきれいにならされて、充実したソフト体系になる。

一方、新製品が出て従来なかった機能が搭載されたら、前のユーザーにも楽しんでもらえるようにボード類の供給なども実現しています。

――XIはこれからどんなジャンルでのびていくでしょうか。

鳥居　やはりビデオの普及にともない映像機器とのドッキングということが大きな柱になりそうですね。またXIのFM音源は8重和音でシンセサイザーなみの音楽を作ることができます。最近では音楽を主体にしたゲームもふえているように、コンピュータ音楽も力を入れたい分野ですね。

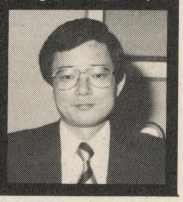
私どもはつねにパソコンの新しい世界を提案してきたわけですが、そういう意味で1社の寡占はよくないと思うのです。複数の提案があるからパソコンは活性化するのであって、寡占状態になるとパソコンの用途を限定してしまうことになるのではないでしょうか。

――XIシリーズは今秋発売5周年ですね。

鳥居　XIはこれまでに30万人をこえるユーザーをかかえており、大きな力をもつ1つの世界をつくっています。秋にはこの世界をお見せするための何らかのイベントを考えています。楽しみにしておいてください。

富士通

FM販売推進部第一推進課課長代理 伊藤公久氏にきく



――8ビット機は〝危機〟なのでしょうか？

伊藤　私たちとしては8ビット機はここ何年かのうちになくなってしまうものではないと思います。入門機としてはかなりの間残るでしょうし、それをサポートしていかなければならないでしょう。8ビット機は、なんといっても安くできるのがメリットで、家庭に価格的にも入りやすい。たんにゲームだけではなくて家庭の中で役立つという応用分野はまだ開拓できると思うのです。そのための開発部隊も従来から用意しています。

ただ新しい提案はいろいろと考えているところです。具体的な個々のソフト開発ということよりも、むしろどういう使い方ができるかということに的をしぼっているわけです。

――やはりAVの世界もターゲットになるでしょうね？

伊藤　確かに私どもはAVという利用分野で新しいものを見せ、新しい色や音の提案をしてきましたのでこれをどんどんやっていこうとは思っています。しかし、カラーを4096色、26万色とふやしてきて、もちろんこれ以上ふやせる可能性もあるけれど、それだけなら今までとはたいして差がない。新しい切り口を探さなければならないと思っているのです。

また、AVだけだと人によって好ききらいがあるので、全体として家庭での応用に広くこたえられるよう、それ以外でも何にでも入っていくつもりでアイデアを練っています。

――今秋、新製品はお考えですか？

伊藤　それは、いいたいけれど、まだ時期尚早という感じですね。考えているのはまちがいありません。価格面でもやはり具体的にはいえないのですが、下がっていくと思います。

いえることはFMシリーズは時間をかけて成熟してきた市場があるのですから、ここでメモリー程度は多少加えるにしても、ハードを大幅にいじってアーキテクチャーを変えまったく新しい切り口で出していくのはむずかしいでしょう。CPUそのものは新しいものを採用することはないでしょうが、ハードにturboを搭載していくという手はあるでしょう。また、これまでのユーザーソフトウェア資産を無視するわけにはいきません。

――やはりソフト重視ということですね？

伊藤　FM-77シリーズは、ハード的にはかなりのレベルにまで来ているけれど、その能力を引き出すほうはかなりの余地があると思います。これまでパソコンといえば、売ってしまうとあとは自由にお使いくださいという感じの商品が多いようでしたが、これからはソフトと一体になり、買ったその日からスイッチを入れれば目的に合った使い方ができるようにならなければならないと思っています。

――周辺機器の供給は十分でしょうか？

伊藤　周辺機器は種類にしろ、価格面にしろ、わりあいまだ手のついていない分野だといえます。とくに、8ビット、16ビットの関係のない分野なので開拓していかなければなりません。なかでもソフトをうまく密着させてシステムとして供給していくことを考えています。従来のように、パソコン単独であれもできるこれもできるといってもいまやなかなか説得力はありません。こうしたシステムにパソコンが生きてくるわけですね。

――ユーザーにはどんなふうに情報提供やアフターフォローをされていきますか？

伊藤　私どもではFMシリーズをお買い上げいただき添付されているはがきでユーザー登録していただくと、「FMシャトル」という情報誌を差し上げています。さらにユーザー会である〝FMサークル〟に入っていただくとこの情報誌を年4回お届けします。また、富士通と日商岩井でつくっているNISというネットなど、パソコン通信を利用して、ユーザーにどういうサービスができるかを本格的に検討していこうとしています。

一方、南多摩の工場にあるソフトウェアセンターではユーザーのシステムのレベルアップサービスを行っています。郵便と電話を通じて行うもので、かなりの利用とご好評を得ています。

――FMシリーズにもっと元気をつけようというわけですね。

伊藤　秋の終わりごろには東京で、FMシリーズ販促のキャンペーンを展開する予定です。そして地方20カ所ではほかのいろいろなイベントと組み合わせたパソコンの展示を考えています。また、テレビCMなどもここのところ、ちょっとおとなしすぎたような気がしています(笑)。商品にピッタリのキャラクターを探していきたいですね。

●わはははははのはっはっ、と。16ビットだ32ビットだとさわぐでないっ！

MSX、MSX2は元気だぞ、と

この性能でこの価格！　さらにおもしほいソフトの宝庫。MSXに勝てるパソコンはほかにぬわいっ。

ソニー

ホームインタラクティブ事業部企画業務室統括課長

小笠原直毅氏にきく

――MSXもふくめた8ビットパソコンの将来について、どうお考えですか？

小笠原　現在のところ、MSXはまだ家庭に十分に入りこんでいないと思いますね。今後とも、ソフトや周辺機器をふくめたハードの新製品を出していき、MSXの世界をもりあげていこうと考えています。また、同時に、現在あるパソコンだけでなく、もっと広いユーザー層に受け入れられるパソコンの形態も、SONYでは考えています。すでに発売されている、ビデオ編集専用のパソコンF-900や、通信による株式情報のためのパソコンF-500といったものは、そういった考え方から出てきたものです。これらは、昨年発表したF1とともに、予想を上まわる好評を得ており、我々としても心を強くしています。こういった形で、MSXはもっと数多く、家庭の中に入りこんでいくでしょう。ホームオートメーションといった大げさなものではなく、生活をより快適にするための道具として考えれば、MSXをふくめた8ビットパソコンの領域はもっと拡大されるでしょう。キーボードのないMSXだって考えられるわけです。

――MSX_1とMSX_2の今後のとりあつかいについてはどのようにお考えですか。

小笠原　現在、3万円前後でMSX_2が発売できる現状では、それ以下の値段でMSX_1を出すよりは、MSX_2のソフト、ハード面の充実をはかるほうが、MSXの普及という意味でも効果が大きいでしょう。SONYとしては、今後はMSX_2専用のソフト、ハードの開発を重点的に行っていくつもりです。

――周辺機器の充実ということについて、とくにディスクドライブは本体より高いというのが現状ですが……。

小笠原　ディスクドライブについては、駆動部分をもっている装置であるため、パソコン本体より製造コストを下げにくいというのが理由なんです。価格を下げるのは正直いってなかなかむずかしいんです。周辺機器については、通信用モデム、ジョイパッドと、入出力両面の充実をはかっていますが、SONYの場合、ハードを売るだけでなく、ソフトのフォローもおこたりません。ディスクドライブも、これから先3万円以下のものを検討中です。

――ほかの8ビット機ではディスク内蔵のものが、ほぼ常識的になっていますが、MSX_2の場合はどうなんでしょうか。

小笠原　それについては、今は、はっきりいえませんが、そう遠くない時期に出る可能性はあるでしょう。

――もし、そうなった場合、当然パソコンとディスクを別々に買った値段（7万5000円）よりは安くなるわけですね。

小笠原　まあ、もし出るとすればそうなるでしょうね。

――最後に16ビット機の台頭についてひと言。

小笠原　16ビット機はまだまだ高すぎますね。ホームコンピュータとして家庭に入りこもうとしているMSXとは、競争にならないでしょうし、訴求対象も異なっていると思います。X68000が10万円以下なら話は別ですが。

そういった意味からもMSXは今後ともユーザーをふやしていくことになるでしょう。

松下電器

情報機器部営業部商務課課長

山下元雄氏にきく

――夏休みには全国をAIの販促キャンペーンカーがまわりましたね？

山下　ええ、パソコンというのは年末年始を中心に市場が動く「季節商品」の要素がありますので、これから暮れに向けてだんだんもりあげていきたいということですね。全国各地でいろいろな協力を得て、盛況でした。

――AIは発売当初から大胆な価格設定で大変な人気を集めましたね。

山下　私たちはAIについて「家庭の中に入っていくパソコン」というひっかかりを求めて出発したものです。これからはパソコンがどの方向に展開するかにはかかわらず、パソコンの活躍の舞台が広がっていくことはまちがいありません。ところが、その方向がまだはっきり見えていないということですね。われわれは家電メーカーですからお客さまに近いところにいるのに、なかなかそれがむずかしい。ただ1つはファミコンというものが、あれだけすばらしいのびを示している。やはりゲームというものを1つの柱にしなければならないということでしょう。それを入り口にして広げていくということですね。そのためにまず先どり的な価格にしてお買い求めしやすくしたわけです。

――AIのソフト方向をさぐるためにはどんな体制をとられているのですか？

山下　私どもでは今度ビクターから、ソフトに対する見識豊かな平田専務という人材を迎えて、大いに意を強くしているところです。とりあえずどうソフトの方向を見つけていくかをさぐるアミューズメントプロダクトというセクションをつくったのです。その中でわれわれは得意の分野であるビデオやテレビとの結びつきをはじめ、いろいろな可能性をさぐります。

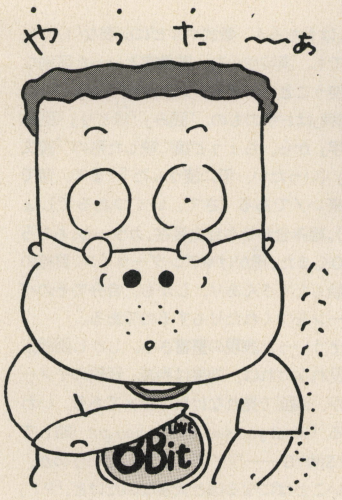
――周辺機器についてはどう充実されますか？

山下　AIコンポというものを用意しており、一通りのものはそろえています。これもまたどう使いこなすかというところが課題ですね。それに本体が安いために割高感もあるようなのでこのへんを調整しなければならないかもしれません。それにしてもAI＋モデムでパソコン通信の端末をつくると6万円くらいでできる。通信くらいはこの8ビットのシステムで十分使うことができます。これを16ビット機でつくろうとすれば30万円くらいはかかるわけで、AIの価値は周辺機器との組み合わせでますます発揮できるわけですね。

――具体的にこの秋、新製品の計画は？

山下　10月でAIも1年になり引き続き売れ行き好調なので、よそのメーカーもだまってはいないでしょうから、新製品の投入は考えています。ただそれほど大胆な変わり方はせず、デザインと一部の機能のアップということになると思います。価格についてはAIはギリギリの線での設定でしたし、半導体も値上がりしてきたので、これ以上の普及価格を期待していただくことはできないと思います。私たちは昨年AIを買ったお客さまが今年、「1年待っていればよかった」と悔しがるような新製品の提供はしたくないのです。MSXはすでに150万人のユーザーがいるのですから、そうしたお客さまを裏切ったりすることなく、末長くいっしょに進みたいと思っています。

PC-8800シリーズに福音!
デービーソフトは8ビットを応援するぞっ



「がんばってるぞ!!」と応援してくれたのが、デービーソフト。「開発本部」の豊沢さんが、そんな8ビットへの思いを熱く語ってくれた。そして、ここぞとばかりの8ビット究極ワープロ「P1」も、先どり緊急紹介!!

8ビットはやっぱりパーソナル

8ビットのパソコンというとパソコンの草創期から使ってきた思い入れのある、いわゆるマニアとか、あるいは、値段が手ごろな点から、初心者向きのものだと思うんですけど、やっぱりパーソナルなものですね。対して、16ビットは、内容的にはPC-98ですけど、値段も高いし、やっぱりビジネス向けなんですね。

デービーソフトとしては、とくに8ビットだから、といった区別はしてないんですが、こんどの「P1」は、デスクトップ・パブリッシングのパーソナル版ということで、目的から8ビットでいこう、ということになったんです。で、やるんだったら、それこそ「スーパーワープロ」をつくろうとしましてね。ワープロとかグラフィックといった個々の機能を、バランスをとりながら、全体的に高めていきました。それも、16ビットではない、8ビットとしての考え方の中でです。それと、8ビットの底力を見せたかった、というのもあります。ですから、これは「P1」に限らないんですけど、8ビットのソフトは、「あっ、一生懸命動いているな」なんていうのがわかって、それを作った開発者の姿も見えたりしますね(笑)。それが、16ビットになると、既製品という感じで見えてこない。ブラックボックス的なんです。それはそれで、かまわないんですけど。

デービーソフト開発本部　豊沢保樹氏

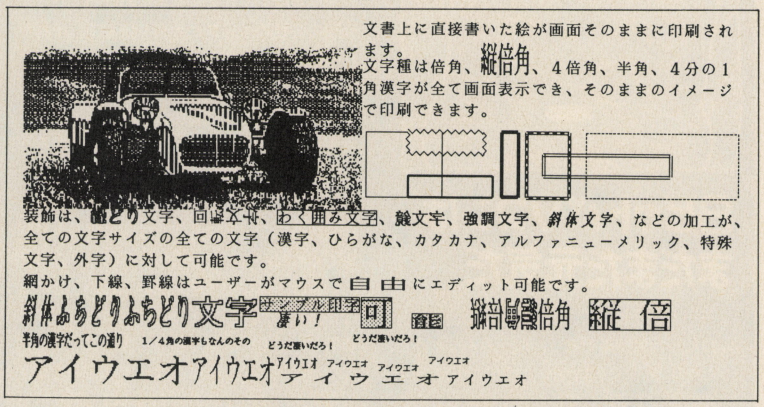
今後は、この「P1」で、流れがどう変わっていくかということですね。確かに、8ビットは元気がないと思いますが、「P1」で巻き返してみたい、というのもあります。パーソナルなものとしての方向性を、もっていきたいですね。(談)

パーソナルパブリッシングの世界「P1」

それでは、その「P1」について触れてみよう。現在編集部にあるのは、まだ開発途中バージョンなのだけど、それでも、その機能の高さは十分うかがい知れる。インタビューでもいっていたが、とにかくPC-88のワープロとしてできる機能を、バランスよく高めていってできたのがこれ。流行の「デスクトップ・パブリッシング」のパーソナル版といった感じで、個人で使うワープロとしては、これ以上の機能のものはないような気がする。

今回は、「デスクトップ・パブリッシング」的な面から、そのスペックを紹介してみよう。そうすれば「P1」の姿がよくわかるハズである。

さて、その「デスクトップ・パブリッシング」であるが、これは「原稿を書く」から、「印刷をして仕上げる」までを、すべて「机(デスク)の上」でやってしまうということである。もちろん、そのあいだの「レイアウト」や「イラスト」、「写真のはめこみ」もできてしまうというもの。それさえあれば、簡単に、しかもキチンとした出版物ができてしまうのである。アメリカで大流行していて、いささかオーバーないい方ではあるが、「印刷メディアの新しい形」といったところである。日本でも、いくつか発売されはじめたが、この「P1」も、あくまでパーソナルなものであるけど、その流れの一つである。



グラフィックをはじめ、豊富な文字種も、きれいに印刷できる。ページプリンタPC-PR601で。

そのためには、なくてはならない機能がいくつかある。まずは表現力の豊富さ。文字の種類、サイズや網かけ、罫線といった文字飾りをどれだけもっているか、ということである。「P1」では、「全角」「半角」から、「4倍

ぐわんばれ8ビット

角」はもちろん、数式やルビに必要な「1/4角」までも、漢字やかな、英数字といった区別なく使うことができる。文字種も「斜体」「反転」「強調」はお手のもの、「囲み」「縁どり」「回転文字」から、ちょうど鏡に映した形の「鏡文字」（いったい、何に使うんだ？）まで、何でも来い！である（さて、いくつあるでしょう）。組み合わせも自由自在。カラーも、もちろんOK。また、網かけやアンダーライン、罫線の種類もたくさんあり、しかも、自分でそのパターンをつくれたりもするのである。

そういった表現の豊富さも、しかし画面上で見れなければ、効果は半減。印刷のイメージが、画面で見れなければダメである。いわゆる「What you see is what you get（略してWYSIWYG——ワイズィウグ）」というのが、合いことばになるほど大事なのだけど、「PI」は、カラーはもちろん、すべての文字サイズ、文字種、文字飾りが表示できる。

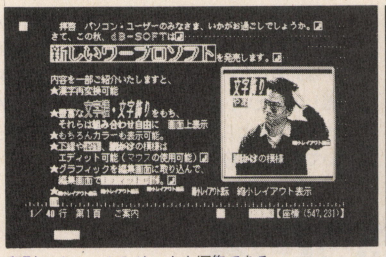
それと同時に、印刷されるイメージのまま「イラスト」や「写真」を編集する機能も必要である。「PI」は、作図のための領域を指定しておけば、同じ画面でグラフィックがかける。操作が簡単に切りかわるのがいい。PC-88の640×400ラインの表示を使っているため、基本的には、白黒の絵しかかけないのが残念だが、表現力としてはまず十分なもの。マウス対応で、イメージスキャナーを使って、写真などをとりこむこともできる。ワープロ部分の文字を、拡大／縮小してもってこれるなど、機能的にも高い。

そして、当然「ワープロ」としての機能も大事である。変換効率はもちろん、レイアウトなどの編集能力は、文書を作るうえでの基本である。その点、88のベストセラーワープロ「SUPER春望」を作っただけのことはあって、手慣れたもの。お得意の「自動変換システム」はさらにみがきがかかった。また「SUPER春望」の欠点だった長い文書が編集しづらい、というのも改良された。何ページにもわたる長い文章も、ロールペーパー方式で編集できる。また、縮小レイアウト表示で、大きな文書も、全体のイメージが見わたせる。その上で編集も可能である。

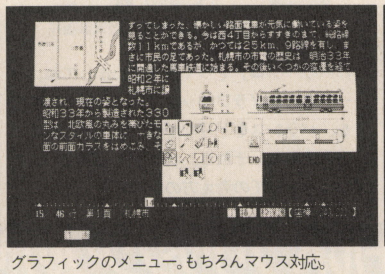
最後は印刷。いくら画面上で美しくできても、印刷したものがキタナければ、どうしようもないもの。通常24ドットのプリンターでも、斜体などの飾り文字は16ドットで印字されていたが、「PI」は、フォントディスクというものを用意し、そういった飾り文字も、24ドットで印刷できる。さらに、ページプリンターやレーザープリンターにも対応し、高品質の印字ができる。タックシール、袋とじのほか、はがきや原稿用紙にも印刷が可能である。

これだけの機能、PC-88だと、SRシリーズ以上というのがふつうだけれど、漢字ROMと高解像度ディスプレイがあれば、すべての88で使えるというのも、また泣かせる。

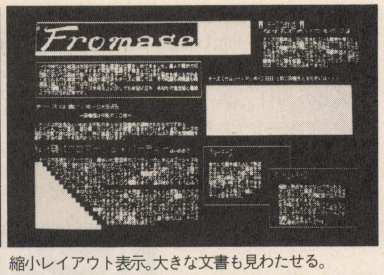
新聞やミニコミ、簡単な図入りレポートなどのほか、おそらく、使う人のぶんだけ使い方があるもの。道具としていろいろと使ってみたい。なお、発売は9月下旬。気になる値段は4万円である。



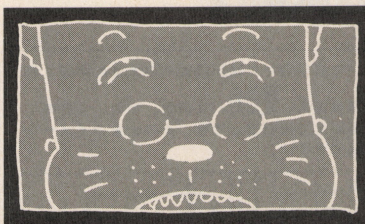
印刷のイメージで、そのまま編集できる。



グラフィックのメニュー。もちろんマウス対応。



縮小レイアウト表示。大きな文書も見わたせる。



8ビットパソコンはまだまだ元気だ

……というわけで、前編、後編と、2カ月にわたった大特集であったが、みんなどうだったかな？　パソコンが、つねに技術の進歩の波によって変化していかざるをえないものであるということはよーくわかったと思う。ハードメーカーとしては、現在いる多くのパソコンユーザーや、数々のすぐれたソフトを手ばなしたくない気持ちと同時に、つねにすぐれたパソコンを世に送り出していきたいと思う気持ちがあってその間で苦しみながらもさまざまなくふうをしてきたわけだ。ただ、今回の各社のインタビューを読んで、それぞれ微妙に異なる方向性をもっているということはわかってくれたはず。8ビットパソコンをどのように見ているかのちがいによってこれからどういう8ビットパソコンをつくろうとしているかが変わってくる。

今回は、時期尚早ということで、年末の各社の戦略については具体的なことはあまり教えてくれなかったが、この年末あたりの各社の動きは、単なる「年末商戦」というものでなく、今後の各社の8ビットパソコンに対する姿勢というものがはっきりと表れてくるものになるはずだ。これは、はっきりといえる。

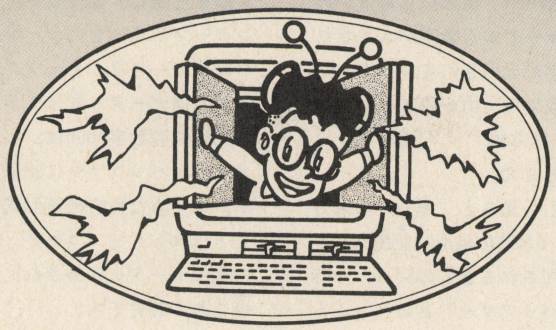
各社が、それぞれの方向性をはっきり打ち出してくるということには、やはり、16ビットパソコンがもう手の届くところに近づきつつあるということが大きく影響してきていると考えられる。どう考えたって、同じ値段なら、8ビットパソコンより16ビットパソコンがほしくなるに決まっている。だが値段はまだ少し差があるし、周辺機器まで考えれば、16ビットパソコンはまだまだ高根の花だ。そういったなかで、各社とも周辺機器もふくめた、システムという考え方で、新しいパソコンの利用法を模索しているわけだ。ただし、場合によっては、まったく新しいコンセプトの8ビットパソコンが現れる可能性もある。

ま、これから先、どういったパソコンが出てくるにしろ、ポプコムとしては、これからも8ビットパソコンについて、その楽しみ方を、生活に密着した視点で考えていきたいと思っている。「8ビットパソコンをいじったことのある開発者が作るソフトはがんじょうなんですよ」といっていたのはデービーソフトの高橋部長だったが、今後ともすぐれたプログラマーを世に送り出すためにも、8ビットパソコンはなくてはならない。それに、ブラックボックスになってしまわない8ビットパソコンだから、いつまでもぼくたちの身近なオモチャでいられるのだ。てなわけで、これからも8ビットパソコンよ、ぐわんばるのだ！

新連載

BASICは不滅だ！

パソコン入門講座



初めに

BASIC言語が普及してもう何年もたちますね。BASICなんてすぐなくなって別の〝ことば〟にとってかわられるだろうという多くの専門家の予言は、ハズレ！でした。いまだにしぶとく、どっこい生きています。今のところ、これにとってかわる簡易なプログラミング言語はありませんから、あと10年くらいは生き残ると思います。

そこで、このBASICを使って、パソコンの入門講座を始めます。BASIC言語の命令の使い方の解説と、BASICの命令を通して、パソコンの内部の仕組みを解説していく予定です。また、簡単な目標を立てて、プログラムを作ることもやっていく予定です。

この講座を読み進んでいくうちに、コンピュータがどんなふうな機械で、どんなふうに働き、どんなふうに使えるかが少しずつわかるようになります。

ゲーム機としてのパソコンから、コンピュータとしてのパソコンまで、使われ方はいろいろですが、中は同じなのです。BASICを覚えることで、パソコンの仕組みを理解しておくことは、これから先のコンピュータライフにとって大きな財産になると思います。

ではではスタートといきましょう！

パソコンの基本的な構成

現在のパソコンは、〝フォン・ノイマン型〟と呼ばれるコンピュータで、その仕組みは大型コンピュータとなんら変わるところはありません。現在のコンピュータは、大きく分けて5つの部分で構成されています。図1を見てください。

まず、パソコンに何か命令をしたり、データを入れたりする部分が入力装置です。アルファベットや数字キーがならんだキーボードがそれです。

パソコンの本体の中は、電子回路が詰まっていますが、機能的には、CPUと呼ばれる中央演算処理装置部分と、プログラムやデータを記憶しておくための記憶装置（メモリー）に分けることができます。

コンピュータから出される計算結果やデータは、ディスプレイやプリンターなどの出力装置に送られ、私たちの目に見える形に表示されます。

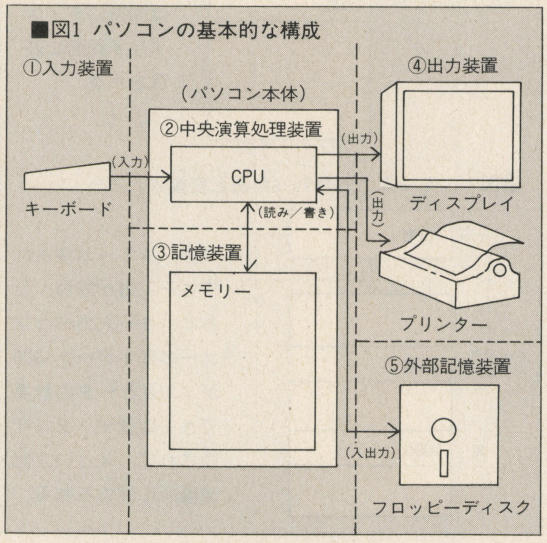
最後は、外部記憶装置と呼ばれるもので、フロッピーディスクなどです。外部記憶装置は、入力装置としても、出力装置としても使われますので、入出力装置などとも呼ばれています。

以上の5つがパソコンの基本的な構成要素です。細かい電子回路がどうなっているかは、このさい問題ではありません。頭の中でこの5つの部分がどんなふうな役割をもって働くかを理解できれば十分です。

キー入力

データはキーボードから入力されます。BASICでは、データの記憶場所に名前をつけて記憶します。数字のデータを入力する場合を説明しましょう。BASICでの記憶場所にXという名前をつけます。キーボードから、1000という数字

■図1 パソコンの基本的な構成



データを入力し、Xという名前のところに記憶させるには、

100　INPUT　X

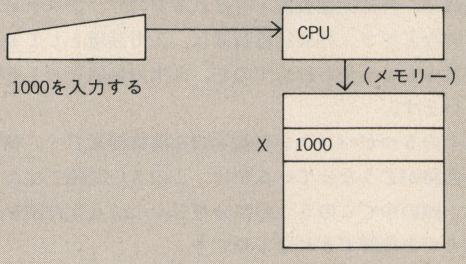
とします。ここでは、100はプログラムにつけた行番号です。このプログラムは1行だけですが、何行にもわたるときは、順に大きくなってゆく行番号をつけます。

BASICのプログラムは、行番号の小さい順に実行されます。今は100行が実行されると、INPUT　Xという命令がありますから、パソコンは、キーボードから数字が入力されるのを待ちます。何ケタかの数字が入力されて、リターンキーが押されたら、パソコンは数字の入力が終わったと判断して、入力された数字(正しくは数値データ)を、Xという名前のついた記憶場所に記憶します。

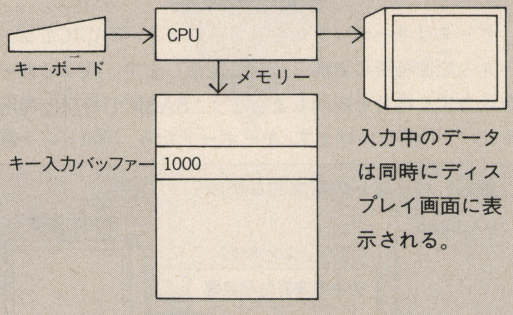
この間の働きをもう少しくわしく見ると、キーから入力される数字データは、直接Xという名前の場所に記憶されるのではなくて、リターンキーが押されるまでの間は、一時的な記憶場所である〝キー入力バッファー〟というところに記憶されます。入力ミスで、BSキーや←キーで入力をやり直すときも、このキー入力バッファーの内容が修正されます。キー入力バッファーも記憶場所ですから、メモリー内の特定の場所にあります。もちろん、この場所はパソコンによってちがいますし、機種によっては、パソコン本体のメモリーとは別のメモリーに記憶するものもあります。しかし、これらのことは、機械語でプログラムを作る人でなければ知る必要はありません。

キー入力が終わって、リターンキーが押されると、BASIC言語を解読し、実行しているプログラム(これをBASICインタープリターという)が、キー入力バッファー内の入力されたデータを、チェックしながら数値データに変換します。数値データに変換するというのは、私たちの使っている10進数の数字1000は、とりあえず文字の〝1000〟としてキー入力バッファーに記憶されているので、コンピュータが計算するための数値形式とはちがうからです。くわしいことは別として、コンピュータが計算できる2進数の形式の数値データに変換されたあと、Xという名の記憶場所に記憶されるわけです。

■図2　INPUT Xを実行する

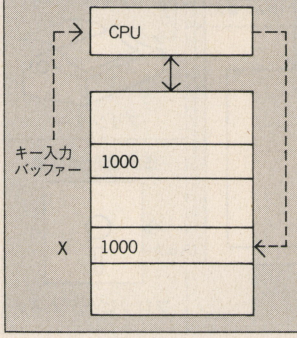


■図3　キー入力中はキー入力バッファーに記憶される



入力中のデータは同時にディスプレイ画面に表示される。

■図4　キー入力と終わったあと変換される



リターンキーが押されてキー入力が終わったあと、キー入力バッファーの数字データ1000がコンピュータの計算できる数値データに変換されて、Xという記憶場所に記憶される。

8ビットCPU

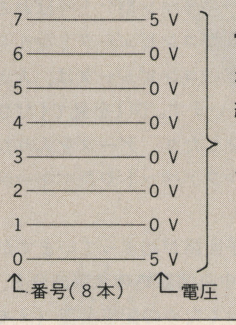
私たちの使っているパソコンはデータの単位として8個の電気信号を一組にしたものを使っています。電気信号といっても、単に電圧がある(5V)か、ない(0V)か、ということだけです。電圧のある状態を〝1〟と考え、ない状態を〝0〟と考えます。2本の電線を考えると、一方を地球につないだ状態、つまりアースした状態とし、もう一方の電線の電圧が、あるとき〝1〟、ないとき〝0〟とするわけです。

この1本の電線のアースに対する電圧を考えると〝0〟と〝1〟を表すことができ、コンピュータの世界ではこれを1ビット(bit)と呼んでいます。8本の電線の電圧を考えると、8ビットの情報となります。

コンピュータでは、8本の電線に順番に0～7の番号をつけて区別します。こうして、8本の電線の電圧があるかないかの組み合わせを考えると、全部で256個の組み合わせがあることがわかります。

(電線の番号) ⟶	7 6 5 4 3 2 1 0	
全部が0Vの場合	0 0 0 0 0 0 0 0	全部で256通りの組み合わせがある
0番だけが5Vの場合	0 0 0 0 0 0 0 1	
1番だけが5Vの場合	0 0 0 0 0 0 1 0	
・・・・・・・・・・	・・・・・・・・	
全部が5Vの場合	1 1 1 1 1 1 1 1	

■図5　8ビットは電線8本の信号



電圧がある(5V)か、ない(0V)かの組み合わせは、8本の電線の場合、256通りある。この8本の情報を8ビットと呼んで、情報を表す単位として使っている。

■表1　8ビットの組み合わせと、ASCIIコード文字の対応表

No	C	76543210	No	C	76543210	No	C	76543210	No	C	76543210
0		00000000	64	@	01000000	128	─	10000000	192	タ	11000000
1		00000001	65	A	01000001	129	━	10000001	193	チ	11000001
2		00000010	66	B	01000010	130	━	10000010	194	ツ	11000010
3		00000011	67	C	01000011	131	■	10000011	195	テ	11000011
4		00000100	68	D	01000100	132	■	10000100	196	ト	11000100
5		00000101	69	E	01000101	133	■	10000101	197	ナ	11000101
6		00000110	70	F	01000110	134	■	10000110	198	ニ	11000110
7		00000111	71	G	01000111	135	■	10000111	199	ヌ	11000111
8		00001000	72	H	01001000	136	┃	10001000	200	ネ	11001000
9		00001001	73	I	01001001	137	┃	10001001	201	ノ	11001001
10		00001010	74	J	01001010	138	┃	10001010	202	ハ	11001010
11		00001011	75	K	01001011	139	┃	10001011	203	ヒ	11001011
12		00001100	76	L	01001100	140	┃	10001100	204	フ	11001100
13		00001101	77	M	01001101	141	┃	10001101	205	ヘ	11001101
14		00001110	78	N	01001110	142	┃	10001110	206	ホ	11001110
15		00001111	79	O	01001111	143	┼	10001111	207	マ	11001111
16		00010000	80	P	01010000	144	┽	10010000	208	ミ	11010000
17		00010001	81	Q	01010001	145	┾	10010001	209	ム	11010001
18		00010010	82	R	01010010	146	┿	10010010	210	メ	11010010
19		00010011	83	S	01010011	147	╀	10010011	211	モ	11010011
20		00010100	84	T	01010100	148	╁	10010100	212	ヤ	11010100
21		00010101	85	U	01010101	149	╂	10010101	213	ユ	11010101
22		00010110	86	V	01010110	150	╂	10010110	214	ヨ	11010110
23		00010111	87	W	01010111	151	╂	10010111	215	ラ	11010111
24		00011000	88	X	01011000	152	┌	10011000	216	リ	11011000
25		00011001	89	Y	01011001	153	┐	10011001	217	ル	11011001
26		00011010	90	Z	01011010	154	└	10011010	218	レ	11011010
27		00011011	91	[	01011011	155	┘	10011011	219	ロ	11011011
28		00011100	92	¥	01011100	156	╭	10011100	220	ワ	11011100
29		00011101	93	]	01011101	157	╮	10011101	221	ン	11011101
30		00011110	94	^	01011110	158	╯	10011110	222	゛	11011110
31		00011111	95	_	01011111	159	╰	10011111	223	゜	11011111
32		00100000	96	`	01100000	160		10100000	224	＝	11100000
33	!	00100001	97	a	01100001	161	。	10100001	225	ト	11100001
34	"	00100010	98	b	01100010	162	「	10100010	226	キ	11100010
35	#	00100011	99	c	01100011	163	」	10100011	227	ヨ	11100011
36	$	00100100	100	d	01100100	164	、	10100100	228	◢	11100100
37	%	00100101	101	e	01100101	165	・	10100101	229	◣	11100101
38	&	00100110	102	f	01100110	166	ヲ	10100110	230	◥	11100110
39	'	00100111	103	g	01100111	167	ァ	10100111	231	◤	11100111
40	(	00101000	104	h	01101000	168	ィ	10101000	232	♠	11101000
41	)	00101001	105	i	01101001	169	ゥ	10101001	233	♥	11101001
42	*	00101010	106	j	01101010	170	ェ	10101010	234	♦	11101010
43	+	00101011	107	k	01101011	171	ォ	10101011	235	♣	11101011
44	,	00101100	108	l	01101100	172	ャ	10101100	236	●	11101100
45	-	00101101	109	m	01101101	173	ュ	10101101	237	○	11101101
46	.	00101110	110	n	01101110	174	ョ	10101110	238	／	11101110
47	/	00101111	111	o	01101111	175	ッ	10101111	239	＼	11101111
48	0	00110000	112	p	01110000	176	ー	10110000	240	×	11110000
49	1	00110001	113	q	01110001	177	ア	10110001	241	円	11110001
50	2	00110010	114	r	01110010	178	イ	10110010	242	年	11110010
51	3	00110011	115	s	01110011	179	ウ	10110011	243	月	11110011
52	4	00110100	116	t	01110100	180	エ	10110100	244	日	11110100
53	5	00110101	117	u	01110101	181	オ	10110101	245	時	11110101
54	6	00110110	118	v	01110110	182	カ	10110110	246	分	11110110
55	7	00110111	119	w	01110111	183	キ	10110111	247	秒	11110111
56	8	00111000	120	x	01111000	184	ク	10111000	248		11111000
57	9	00111001	121	y	01111001	185	ケ	10111001	249		11111001
58	:	00111010	122	z	01111010	186	コ	10111010	250		11111010
59	;	00111011	123	{	01111011	187	サ	10111011	251		11111011
60	<	00111100	124	¦	01111100	188	シ	10111100	252		11111100
61	=	00111101	125	}	01111101	189	ス	10111101	253		11111101
62	>	00111110	126	~	01111110	190	セ	10111110	254		11111110
63	?	00111111	127		01111111	191	ソ	10111111	255		11111111

※この表で、空白コードは32です

8ビットを一組として情報を表すために使います。全部で256個の情報を表せますから、数字(0～9の10個)、アルファベット（大文字／小文字で52文字）と特殊記号を加えて、それぞれの表現データとしても十分に余ります。日本のカナ文字も入れた256文字のASCIIコード表で示すと表1のようになります。このとき、8ビットの0と1のならびを、2進数と見なして、順に小さいほうからならべて使うことになっています。2進数として8ビットの情報をならべると、0～255までの数字として考えることができますから便利です。数字コード49は文字〝1〟、65は〝A〟などと決まっているわけです。

8ビットを一組とした情報の単位を1バイトと呼びます。パソコンから超大型コンピュータまで、現在のデジタルコンピュータの情報の単位は、このバイトです。メモリーの番地づけも、1バイトごとにつけられています。

8ビットCPUまたは8ビットマイクロコンピュータは、この1バイトをひとまとめにして、演算したり、大小の比較をしたり、メモリーに記憶したり読み出したりするから8ビットCPUと呼ばれるのです。Z80(ザイログ社)や6809(モトローラ社)、6502（モステクノロジー社）などが現在の8ビットパソコンで使われている主要なマイクロコンピュータです。Z80またはそのコンパチブルCPUは、NECのPC-8800シリーズ、MSX、X1シリーズなどに使われています。6809は富士通のFM-7／77シリーズに使われています。そして、6502はアップルコンピュータのほか、ファミコンのCPUとしても使われています。

8ビットコンピュータでは、表1のように8ビットで表せる文字情報として、数字やアルファベット、カナ文字があつかえますので、たいへん便利です。8ビットのデータがCPUに入ってきたとき、それが〝A〟か〝B〟かなどの判定ができるということです。

16ビットCPUってどこがちがうの

8ビットCPUと16ビットCPUのちがいは何でしょうか。これは結局CPUが一度に計算したり、大小比較したりするときのビット数が8ビット単位なのか16ビット単位なのかのちがいだといえます。16ビットコンピュータの内部では、加減算やデータの転送が16ビット単位で実行されます。もっとも16ビットコンピュータでも、8ビットを1バイトとする情報をあつかい、判定したり大小比較したりもできますし、実際そういう処理のほうが多いのです。8ビットに比べて2倍の長さの情報をあつかえるぶんだけ、いろいろの処理を速くできるのが16ビットのよさでしょう。このほかにも、8ビットCPUと16ビットCPUでは、メモリーの番地を指定するときの番地データのビット数のちがいなどがあり、より大きなソフトの利用の面で差が出ます。

もう少しちがいをくわしく見るため加算の例を示します。8ビットCPUでは、0～255の数しか一度にはあつかえません。一方16ビットCPUでは0～65535まであつかえます。たとえば、100＋50＝150の計算をするときは、8ビットコンピュータでも答えが255以内ですから、一度の計算で答えが出せます。しかし、100＋300＝400の計算をすると、答えが255より大きいために答えを入れるところ(レジスターという。電卓の表示窓みたいなものを考えるとよい）でケタあふれを起こします。そこで、このような加算をするためには、あらかじめケタあふれが発生することもありうるだろうということを考慮してプログラムを作る必要があるわけです。16ビットCPUならまだ一度の計算で答えが出せるぶん、速いし簡単です。この例のように8ビットと16ビットでは、加減乗除などの計算をするときに、大きな差が出るわけです。

再びキー入力

今度は数字ではなくて、文字をキーボードから入力してみましょう。BASICでは、文字データも記憶場所に名前をつけて記憶させることができます。

```
110  INPUT  B$
```

ここで、110はBASICプログラムの行番号です。INPUTがキーボードからデータを入力するための命令です。入力されたデータは、文字データとしてB$という名前の記憶場所に記憶されます。B$の$が文字データであることを示す役割をしています。キーボードから、〝ABC〟などと入力すると、B$と名づけられたメモリーの場所に〝ABC〟という文字データが記憶されます。

もちろん、この場合も一度キー入力バッファーを経由してB$に記憶されることは、前のINPUT Xの場合と同じです。文字のデータが1個だけの〝A〟に対して、2個以上続いたものを文字列データと呼んでいます。B$には文字列データ〝ABC〟が記憶されます。

本当に記憶されているかどうかを確かめるためには、B$の内容を画面かプリンターに表示させなければいけませんが、それはまたあとで示します。早くためしたい人は、

```
110  INPUT  B$
120  PRINT  B$
```

として、RUN↵を実行します。入力した文字列が、120行で画面に表示されます。

文字にも大小があるの!?

表1の0～255の数字は、8ビットの0と1の組み合わせを2進法とみなしてならべ、10進法で表したものです。No.33は〝!〟マークが割り当てられています。このとき、〝!〟のアスキーコードは33であるといいます。次の34は"(ダブルクォーテーションマーク）です。35は〝#〟マークです。そして、No.48に数字の〝0〟が現れ、順に57〝9〟まで決められています。さらに、英文字の大文字は65～90までと決められ、小文字は、97～122と決められています。このため、コンピュータの中で、〝A〟と〝B〟の大小を比較すると、〝A〟が65、〝B〟が66と表されていますから、〝A〟より〝B〟が大きいという判定結果が出されます。〝A〟と〝9〟では、〝A〟が65、〝9〟が57ですから、〝A〟が〝9〟より大きいことになります。

TOOL KITS
PC-8801mkIISR、FR、FHでPCGを！

塩田行宏

PC-88にはPCG機能がありません。だからSR以後の88を買ってもビギナーにはグラフィックを使ったゲームが作れません。この「TOOL KITS」を使えば、簡単に、しかも速くて美しいキャラクターをBASICであつかえます。

リスト1を入力し、エラーのないことを確認したら、ディスクにセーブしましょう。ファイル名は"TOOL.INI"とでもしてください。

このプログラムは、マシン語をDATA文としてあり、メモリーに書きこんだあと、実行するものです。RUNすると、次の命令がBASICプログラムの中で使えるようになります。

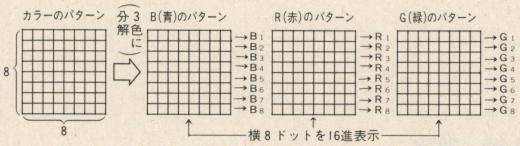
①POLL キャラクター番号,"文字列"

PCGデータを定義する命令です。キャラクター番号で指定した文字に対し、"文字列"で指定したPCGパターンをあたえます。PCGパターンの文字列の作り方はX1と同じで、次のようになっています。

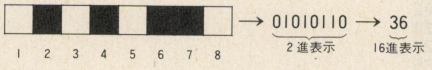
まず、8×8ドットのパターンを考えます。色はR、G、Bの3色ありますから、各色別のパターンに分解します。分解したパターンは、横8ドットを16進数2ケタで表していきます。各色別に、8バイトのパターンデータができます。これを青(B)、赤(R)、緑(G)の順にならべます。

"文字列"＝"$B_1B_2B_3B_4B_5B_6B_7B_8R_1R_2\cdots\cdots R_8G_1G_2\cdots\cdots G_8$"

となります。



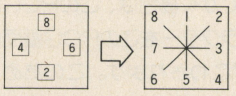
(16進表示の例)



②関数IEEE(n)

テンキー、"X"、"Z"キーおよびスペースキーが押されているかどうかの答えをあたえます。

(i)n＝0のとき、テンキー2、4、6、8が押されているかどうかの答えをあたえます。2つのキーが押されている場合、その組み合わせのななめ方向を示す値をあたえます。たとえば、8と6が押されているとすると、IEEE(0)は2となります。



IEEE(0)の値

何も押されていなければ0をあたえる。

(ii)n＝1のとき、"X"キーが押されていると1、"Z"キーが押されていると2、"X"キーと"Z"キーの両方が押されていると3をあたえます。両方とも押されていなければ0があたえられます。

(iii)n＝2のとき、スペースキーが押されていると1、押されていないと0があたえられます。

③関数STATUS(X,Y)

座標(x, y)〔x：0～39, y：0～24〕点のPCGデータのキャラクター番号をあたえます。

④RBYTE x,y,fc,"文字列"

座標(x,y)〔x：0～39, y：0～24〕の点にPCG文字列を表示します。"文字列"のところは、POLL文で定義したキャラクター番号に対応する文字をならべます。"A"、"B"、"C"、"D"に対してPCGパターンを定義し、4文字を2×2にならべたグラフィックキャラをつくったとします。

"A"	"B"
"C"	"D"

パターンの定義
- POLL 65 "……." ("A")
- POLL 66 "……." ("B")
- POLL 67 "……." ("C")
- POLL 68 "……." ("D")

このとき、上のパターンを表示するには、

RBYTE x,y,fc,"AB"＋CHR$(&H1D)＋CHR$(&H1F)＋"CD"とします。ここで、CHR$(&H1D)はカーソルを左に動かし、CHR$(&H1F)はカーソルを下に動かす役割をします。カーソルの移動は、→がCHR$(&H1C)、←がCHR$(&H1D)、↑がCHR$(&H1E)、↓がCHR$(&H1F)となっています。fcは何かというと、PCGパターンのうち、どの色をPCG画面にかきこむかを指定するものです。

fc…　0：何もかきこまない。
　　1：青パターンのみかきこむ。
　　2：赤パターンのみかきこむ。
　　3：青と赤パターンをかきこむ。
　　4：緑パターンのみかきこむ。
　　5：青と緑パターンをかきこむ。
　　6：赤と緑パターンをかきこむ。
　　7：青、赤、緑の全部のパターンをかきこむ。

と指定します。

ここで、PCG画面について説明します。PCG画面はPCGキャラクターをかきこむ仮想画面メモリーです。ここ

に、PCGキャラクターデータをかくと、グラフィック画面にパターンが表示されるようになっています。ゲームなどで、背景をPCGキャラクターでかく場合は、このPCG画面にかくわけです。メインキャラクターをこのPCG画面にかくと、当然背景のパターンがこわされます。このため、PCGキャラクター表示には、PCG画面にかきこまないまま、グラフィック画面に表示する機能をつけています。その方法は、表示命令RBYTEの色指定コードfc（0～7）に＋8した値を使います。つまり、8～15の値を使うと、グラフィック画面には表示されるが、PCG画面にはかきこまないことになります。動きまわるメインキャラや敵キャラは、この機能を使って表示すると有効です。

一度PCG画面にかきこんである背景パターンと同じ位置に、メインキャラクターをPCG画面にかきこまない形で表示したあと、メインキャラを移動したとします。元の背景パターンを復活させないといけないので、その機能をつけています。それは、〝文字列〟のところに、GRAPH＋U（グラフィックパターンの☒）をならべたRBYTE命令を実行します。

たとえば、

RBYTE 0,0,7,〝ABCD〟……〝ABCD〟をPCG画面にかきこみ表示。

RBYTE 0,0,15,〝EFGH〟……同じ位置にPCG画面にはかきこまず表示。

RBYTE 0,0,15,〝☒☒☒☒〟……元の〝ABCD〟を復活させる。

おまけの命令

このほかに漢字ROMの漢字を圧縮表示する2つの命令が使えます。

⑤ISET　Y座標上限値，JISコードフラグ

使用する漢字コード（2バイトで1漢字）をJISコード（0）にするか、シフトJISコード（1）にするかを指定します。Y座標の上限値は20または25で、起動直後は、ISET20，0となっています。

⑥WBYTE x,y,文字色，背景色，〝文字列〟

座標（x,y）〔x：0～39,y：0～19（または0～24）〕の位置に〝文字列〟で指定された圧縮漢字を表示します。表示する文字の色は0～7で指定し、背景色も0～7および8（透明）で指定します。

漢字コードは〝文字列〟のところで指定しますが、その方法は、漢字コードを上位バイト、下位バイトに分割し、それぞれを、アスキー文字に変換したものをならべて使います。たとえば、〝市〟という漢字を表示するには、

〝市〟⟶JISコード　3B　54H
　　↓　↓
〝；〟〝T〟⟶〝文字列〟＝〝；T〟

となりますから、

WBYTE x,y,fc,bc,〝；T〟

となります。分割したコードが60Hなどとなって、対応するアスキーコードがないときは、80Hを加えたコードE0Hの文字（この場合はGRAPH＋日）を入力してください。

リスト1　TOOL KITS リスト

```
100 ´ " TOOL KITS " Initalize program ("TOOL.INI") V3.1  By YUKIHIRO
110 NEW CMD:CLEAR,&HBFFF:LN=1010
120 SCREEN 0,0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,0:CMD PAL:COLOR 0,0:CLS 3
130 COLOR 6:PRINT "  PC-8801 is working.  ":PRINT:COLOR 0
140 FOR AD=&HC000 TO &HC6BF STEP 16:SUM=0
150 FOR I=0 TO 15
160 READ D$:D=VAL("&H"+D$):SUM=SUM+D
170 POKE AD+I,D
180 NEXT:READ SU:IF SUM=SU THEN 210
190 PRINT "Sum check ERROR in ";LN:ER=ER+1
200 IF ER>14 THEN PRINT:PRINT "Let's debug!":END
210 LN=LN+10:NEXT
220 IF ER>0 THEN PRINT:PRINT "Let's debug!":END
230 DEF USR=&HC000:A=USR(0):CLEAR,&HDDFF
240 FOR I%=&H20 TO &HEF:POLL I%,STRING$(48,"0"):NEXT
250 CONSOLE ,,,1:COLOR 7:CLS:PRINT "Complete!":END
1000 ´ Machine language data ( C000H - C6BFH )
1010 DATA F3,21,00,DE,01,B1,DE,11,0D,DE,22,A2,EE,ED,43,AB, 2059
1020 DATA EE,ED,53,A5,EE,21,1C,DF,22,BA,EE,21,FF,DD,22,E8, 2478
1030 DATA E7,21,CE,DE,22,B4,EE,21,C1,4D,22,AE,EE,21,A8,DF, 2317
1040 DATA 22,A8,EE,DB,70,F5,3E,80,D3,70,21,00,C3,11,00,80, 1902
1050 DATA 01,B2,03,ED,B0,F1,D3,70,21,55,C0,11,00,DE,01,69, 1814
1060 DATA 02,ED,B0,FB,C9,3A,67,E0,32,2A,DE,3E,01,32,78,E0, 2023
1070 DATA 18,0A,3E,19,32,2A,DE,3E,02,32,78,E0,CD,A3,18,FE, 1539
1080 DATA 28,D2,06,0B,32,69,E0,2B,D7,CF,2C,CD,A3,18,FE,00, 1801
1090 DATA D2,06,0B,32,6A,E0,2B,D7,CF,2C,CD,A3,18,FE,10,D2, 1988
1100 DATA 06,0B,32,6F,E0,2B,D7,CF,2C,3A,78,E0,FE,02,28,0F, 1624
1110 DATA CD,A3,18,FE,09,D2,06,0B,32,70,E0,2B,D7,CF,2C,CD, 1982
1120 DATA D3,11,22,AD,DE,CD,C9,56,7E,FE,00,CA,06,0B,32,6D, 1907
1130 DATA E0,3A,78,E0,FE,02,28,08,3A,6D,E0,CB,47,C2,06,0B, 1806
1140 DATA 23,5E,23,56,EB,CD,D5,44,22,76,E0,F3,3A,C2,E6,F6, 2318
1150 DATA 02,D3,31,ED,73,AA,DE,31,FF,83,3A,78,E0,FE,01,28, 2138
1160 DATA 03,C3,00,80,C3,B5,81,3A,C2,E6,E6,F9,D3,31,31,00, 2101
1170 DATA 00,21,00,00,FB,C9,CD,A3,18,FE,14,CA,BE,DE,FE,19, 2044
1180 DATA C2,06,0B,32,67,E0,2B,D7,CF,2C,CD,A3,18,32,68,E0, 1867
1190 DATA 2B,D7,C9,CF,28,CD,A3,18,FE,28,D2,06,0B,32,6B,E0, 2000
1200 DATA 2B,D7,CF,2C,CD,A3,18,FE,19,D2,06,0B,32,6C,E0,2B, 1832
```

```
1210 DATA D7,CF,29,2B,D7,22,72,E0,21,C9,F3,11,78,00,3A,6B, 1872
1220 DATA E0,FE,00,CA,07,DF,23,23,3D,C2,01,DF,3A,6C,E0,FE, 2103
1230 DATA 00,CA,14,DF,19,3D,C2,0F,DF,7E,CD,98,13,2A,72,E0, 1845
1240 DATA C9,2B,D7,CF,28,CD,A3,18,FE,03,D2,06,0B,32,6E,E0, 1966
1250 DATA 2B,D7,CF,29,2B,D7,22,72,E0,3A,6E,E0,FE,01,C2,50, 2057
1260 DATA DF,DB,05,06,00,CB,47,C2,46,DF,04,CB,57,C2,A0,DF, 2085
1270 DATA 04,04,C3,A0,DF,FE,00,CA,62,DF,DB,09,CB,77,06,00, 1919
1280 DATA C2,A0,DF,04,C3,A0,DF,01,00,00,DB,01,CB,47,C2,6E, 1958
1290 DATA DF,06,01,DB,00,CB,77,C2,77,DF,0E,01,CB,67,C2,7E, 1948
1300 DATA DF,0E,02,CB,57,C2,85,DF,06,02,21,5E,E0,78,FE,00, 1812
1310 DATA CA,91,DF,23,10,FD,79,FE,00,CA,9E,DF,23,23,23,3D, 1998
1320 DATA C2,97,DF,7E,47,78,CD,98,13,2A,72,E0,C9,CD,A3,18, 2234
1330 DATA FE,20,DA,06,0B,FE,F0,D2,06,0B,D6,1F,32,69,E0,2B, 1909
1340 DATA D7,CF,2C,CD,D3,11,22,72,E0,CD,C9,56,7E,FE,30,C2, 2385
1350 DATA 06,0B,32,6D,E0,23,5E,23,56,EB,CD,D5,44,22,76,E0, 1747
1360 DATA 21,CF,58,3A,69,E0,11,30,00,19,3D,C2,E4,DF,22,79, 1666
1370 DATA E0,F3,3A,C2,E6,F6,06,D3,31,2A,76,E0,7E,FE,30,DA, 2491
1380 DATA 44,E0,FE,47,D2,44,E0,FE,3A,DA,0E,E0,FE,41,DA,44, 2492
1390 DATA E0,D6,07,D6,30,FE,10,D2,44,E0,21,4E,E0,5F,16,00, 1931
1400 DATA 19,7E,2A,79,E0,77,23,22,79,E0,2A,76,E0,23,22,76, 1642
1410 DATA E0,3A,6D,E0,3D,32,6D,E0,FE,00,C2,F4,DF,3A,C2,E6, 2456
1420 DATA E6,F9,D3,31,2A,72,E0,FB,C9,3A,C2,E6,E6,F9,D3,31, 2792
1430 DATA C3,93,03,00,03,0C,0F,30,33,3C,3F,C0,C3,CC,CF,F0, 1635
1440 DATA F3,FC,FF,00,01,05,03,02,04,07,08,06,14,00,00,00, 806
1450 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
1460 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
1470 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
1480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0
1490 DATA CD,77,81,CD,99,81,3E,08,32,BD,83,2A,76,E0,7E,FE, 2144
1500 DATA 1C,DA,44,E0,FE,F1,D2,44,E0,2A,76,E0,7E,FE,F0,C2, 2733
1510 DATA 27,80,ED,5B,B4,83,1A,D6,1F,21,CF,58,11,30,00,19, 1495
1520 DATA 3D,C2,2F,80,22,B8,83,2A,76,E0,7E,FE,20,DA,B2,80, 2099
1530 DATA 3A,6F,E0,D3,5C,CB,47,C2,50,80,CD,95,83,C3,53,80, 2263
1540 DATA CD,73,83,D3,5F,3A,6F,E0,D3,5D,CB,4F,C2,65,80,CD, 2364
1550 DATA 95,83,C3,68,80,CD,73,83,D3,5F,3A,6F,E0,D3,5E,CB, 2365
1560 DATA 57,C2,7A,80,CD,95,83,C3,7D,80,CD,73,83,D3,5F,3A, 2279
1570 DATA 6F,E0,CB,5F,C2,99,80,ED,5B,B4,83,2A,76,E0,7E,FE, 2511
1580 DATA F0,D2,99,80,12,1B,3E,20,12,3E,1C,C3,B2,80,2A,76, 1639
1590 DATA E0,23,22,76,E0,3A,6D,E0,3D,32,6D,E0,C2,0B,80,C3, 1998
1600 DATA A2,DE,FE,1E,CA,EE,80,FE,1F,CA,1C,81,FE,1D,CA,4A, 2439
1610 DATA 81,3A,69,E0,3C,32,69,E0,2A,B4,83,23,23,22,B4,83, 1723
1620 DATA 32,69,E0,2A,B6,83,23,23,22,B6,83,FE,28,C2,9E,80, 1925
1630 DATA 3E,00,32,69,E0,CD,77,81,CD,99,81,C3,1C,81,3A,6A, 1897
1640 DATA E0,3D,32,6A,E0,2A,B6,83,11,80,FD,19,22,B6,83,2A, 1832
1650 DATA B4,83,11,88,FF,19,22,B4,83,FE,FF,C2,9E,80,3E,18, 2164
1660 DATA 32,6A,E0,CD,77,81,CD,99,81,C3,9E,80,3A,6A,E0,3C, 2249
1670 DATA 32,6A,E0,2A,B6,83,11,80,02,19,22,B6,83,2A,B4,83, 1607
1680 DATA 11,78,00,19,22,B4,83,FE,19,C2,9E,80,3E,00,32,6A, 1484
1690 DATA E0,CD,99,81,CD,77,81,C3,9E,80,3A,69,E0,3D,32,69, 2248
1700 DATA E0,2A,B4,83,2B,2B,22,B4,83,32,69,E0,2A,B6,83,2B, 1785
1710 DATA 2B,22,B6,83,FE,FF,C2,9E,80,3E,27,32,69,E0,CD,99, 2217
1720 DATA 81,CD,77,81,C3,EE,80,21,C9,F3,3A,69,E0,4F,FE,00, 2340
1730 DATA 28,05,23,23,3D,20,FB,3A,6A,E0,11,78,00,FE,00,28, 1278
1740 DATA 04,19,3D,20,FC,22,B4,83,C9,3A,69,E0,87,4F,3A,6A, 1685
1750 DATA E0,87,47,68,26,00,29,29,29,29,29,29,09,01,00,C0, 1020
1760 DATA 09,22,B6,83,C9,AF,21,BE,83,06,14,77,23,10,FC,3A, 1592
1770 DATA 67,E0,FE,14,CA,CD,81,11,80,02,C3,D0,81,11,20,03, 1868
1780 DATA ED,4B,69,E0,21,00,C0,79,FE,00,28,05,23,23,3D,20, 1449
1790 DATA FB,78,FE,00,28,04,19,3D,20,FC,22,B6,83,3A,68,E0, 1772
1800 DATA FE,00,CA,FB,81,CD,1C,83,C3,0B,82,DD,2A,76,E0,DD, 2362
1810 DATA 7E,00,E6,7F,67,DD,7E,01,E6,7F,6F,7C,FE,30,30,0C, 1888
1820 DATA 87,E6,0E,57,7D,0F,E6,30,B2,57,18,0A,E6,1F,87,57, 1666
1830 DATA 7D,E6,60,87,B2,57,7D,87,87,87,87,5F,7A,CE,00,57, 2026
1840 DATA 21,C0,83,06,08,D3,EB,7B,D3,E8,7A,D3,E9,13,D3,EA, 2412
1850 DATA 00,00,00,00,DB,E9,77,23,DB,E8,77,2B,D3,EB,7B,D3, 1999
1860 DATA E8,7A,D3,E9,13,D3,EA,00,00,00,00,DB,E9,B6,77,23, 2050
1870 DATA DB,E8,B6,77,23,10,CE,D3,EB,3A,67,E0,FE,14,CA,79, 2437
1880 DATA 82,21,C0,83,3E,08,C3,7E,82,21,BE,83,3E,0A,22,9D, 1624
1890 DATA 82,22,D5,82,32,BD,83,3A,6F,E0,47,DB,32,32,BA,83, 1977
1900 DATA F6,40,D3,32,78,D3,34,3E,80,B0,D3,35,21,00,00,22, 1651
1910 DATA B8,83,CD,73,83,3E,00,D3,35,3A,BA,83,D3,32,06,14, 1754
1920 DATA 21,BE,83,7E,EE,FF,77,23,10,F9,3A,70,E0,FE,08,CA, 2250
1930 DATA E6,82,47,DB,32,32,BA,83,F6,40,D3,32,78,D3,34,3E, 2083
1940 DATA 80,B0,D3,35,21,00,00,22,B8,83,CD,73,83,3E,00,D3, 1674
1950 DATA 35,3A,BA,83,D3,32,2A,76,E0,23,23,22,76,E0,3A,69, 1682
1960 DATA E0,3C,32,69,E0,FE,28,38,15,3E,00,32,69,E0,3A,6A, 1639
1970 DATA E0,3C,32,6A,E0,FE,14,38,05,3E,00,32,6A,E0,3A,6D, 1608
1980 DATA E0,3D,3D,32,6D,E0,C2,B5,81,C3,A2,DE,DD,2A,76,E0, 2417
1990 DATA DD,66,00,DD,6E,01,7D,FE,9F,D2,32,83,CD,39,83,C3, 2172
2000 DATA 35,83,CD,5A,83,2A,BB,83,C9,7C,FE,A0,D2,46,83,D6, 2334
2010 DATA 71,87,3C,C3,4A,83,D6,B1,87,3C,32,BC,83,7D,FE,81, 2171
2020 DATA DA,54,83,3D,D6,1F,32,BB,83,C9,7C,FE,A0,D2,66,83, 2289
2030 DATA D6,70,87,C3,69,83,D6,B0,87,32,BC,83,7D,D6,7E,32, 2301
2040 DATA BB,83,C9,ED,73,92,83,ED,7B,B8,83,3A,BD,83,01,4F, 2281
2050 DATA 00,2A,B6,83,D1,73,23,72,09,3D,C2,84,83,ED,73,B8, 1891
2060 DATA 83,31,00,00,C9,2A,B8,83,11,10,00,19,22,B8,83,2A, 1187
2070 DATA B6,83,11,4F,00,3E,08,36,00,23,36,00,19,3D,C2,A7, 1069
2080 DATA 83,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 332
```

TOOL KITSのアドレスマップ

TOOL KITSをRUNしたあとのメモリーの使い方を示すマップを示します。

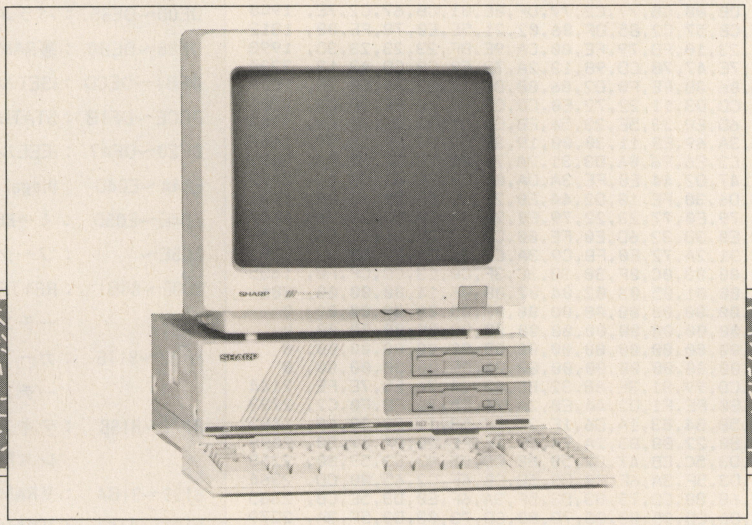
DE00～DE85	：パラメーター入力用	
DE86～DEB0	：裏RAMコール	
DEB1～DECD	：ISETルーチン	
DECE～DF1B	：STATUSルーチン	
DF20～DFA7	：IEEEルーチン	
E044～E04D	：Illegal function call出力	
E04E～E05D	：4→8bit変換テーブル	
E05E～	：ワークエリア	
8000～80B1	：RBYTEメインルーチン	RBYTEルーチン
80B2～8176	：カーソル移動ルーチン	RBYTEルーチン
8177～8198	：テキスト画面アドレス計算	RBYTEルーチン
8199～81B4	：VRAMアドレス計算	RBYTEルーチン
81B5～81FA	：VRAMアドレス計算	WBYTEルーチン
81FB～8268	：漢字ROMリード・圧縮	WBYTEルーチン
8269～831B	：PUTルーチン・ENDチェック	WBYTEルーチン
831C～8372	：シフトJIS→JIS変換	WBYTEルーチン
8373～8394	：16×8(16×10)高速PUT	
8395～83B1	：16×8クリアルーチン	
83B4～	：ワークエリア	
83F0～83FF	：スタックエリア	
58FF～7FFF	：キャラクター・データエリア	

PCGパターンエディターは来月発表

ここで採用しているPCGパターンデータのつくり方は、シャープX1と同じです。したがって、X1のPCGパターンを使ったプログラムの移植は簡単ですが、PCGに慣れていないPCユーザーにはわかりにくいかもしれません。そこでPCGパターンエディターをつくり、パターンの作成とそのパターンのPCGデータの作成を行うプログラムを作りました。今回はページがなくて発表できませんので来月発表します。

"書院"を標準装備したMZ-2861の新戦略

エミュレーションソフト登場!



これを使うとNECのPC-9801UV2上で動くソフトがMZ-2861上でも動かせる!

シャープのMZ-2861は、今年5月にシャープが発売したMS-DOSをベースとした16ビットパソコンだが、発表会の前から、NECのPC-9801互換機ではないか？という見方が出されていたパソコンだ。

実際には、エプソンのPC-286のような互換機ではなくて、ハードウェア設計も、BIOSと呼ばれる基本入出力プログラムも独自設計のもので、世の中の需要動向に応じて、シャープの実力ワープロ〝書院〟を標準装備したMS-DOSマシンであった。

書院はWD-5010型相当のもので、ほかの書院シリーズとも文書交換が可能である。MS-DOSはVersion3.1だ。漢字入力として、書院の入力ソフトがそのまま使える。つまり、書院は、漢字入力のフロントエンドプロセッサーとしても使えるようになっているから、日本語入力も強力だ。

MS-DOSマシンだから市販されているMS-DOS上の言語ソフトは多くのものが利用できる。たとえば、

LATTICE C（ライフボート社）
LET'S C（パーソナルメディア社）
MICROSOFT C（マイクロソフト社）
DATALIGHT C（MSA社）
TURBO PASCAL（MSA社）

などの動作が確認されているという。ソフトを開発するうえでは、これらC言語コンパイラーが利用できることは重要だ。

しかし、今日のパソコンソフトの状況を考えると、NECのPC-9801上で動くソフトが圧倒的に多く、また、有力なソフトも多い。そこで、これら有力ソフトに的をしぼって、MZ-2861で動くようにしようと考えたのだ。

エミュレーションソフトって?

エミュレーションということばから説明しないとわかりにくい。似たことばにシミュレーションがある。2つは少し似た概念のことばなので、よくまちがえられる。2つのちがいを簡単に説明しておこう。

・シミュレーション

これはコンピュータ上で、現実の現象を模擬試験することだ。建物の振動状況をコンピュータ上で再現することにより、実際の建物をつくる前に建物のゆれを知ることができるわけだ。シミュレーションゲームは、実際に体験できない条件や状況設定の中で活躍するゲームだ。

・エミュレーション

こちらはある機械やソフトで、ほかの機械やソフトと同じ働きを代行する機能のことだ。よく使われるのは、PC-9801などのパソコンを、IBMの大型コンピュータの端末装置と同じように働かせる場合に〝エミュレーター〟という呼び方をする。新しいコンピュータを開発するとき、既存のコンピュータ上に、新しいコンピュータの命令を実行するようなソフトを作るが、これもエミュレーターだ。

話が混乱するかもしれないが、エミュレーターの性能や条件を変えて、さまざまのテストをすることは、シミュレーションだ。

MZ-2861のエミュレーションソフト

MZ-2861ではNECのPC-9801互換機路線とはちがって、ソフト的にNEC PC-9801と同じ働きをするようなソフト、つまり、PC-9801エミュレーションソフトを作ったわけだ。このソフトを使うと、NECのPC-9801上で動くソフトが、MZ-2861上でも動くようになる。

ただし、ここで重要な点がある。PC-9801上で動くソフトなら100%エミュレーションできるかというと、そうではない。PC-9801のROMを直接呼び出したり、画面メモリーを直接操作しているようなものは動かない。ではどんなソフトが動くかというと、下表を見てほしい。現在、ビジネス分野で使われている有力ソフトをサポートしているのだ。このリストを見ると、有力なソフトはほぼそろっているから、ビジネス分野ではまず十分だ。

エミュレーションソフトで動かして、処理速度が気になるが、シャープの発表ではまったく問題ないし、ソフトによっては速いものもあるという。

ゲームソフトには画面メモリーを直接アクセスするようなソフトが多いから、エミュレーションソフトではサポートできないと思われる。MZ-2861のユーザー層を考えると、ゲームソフトは動かなくてもよいかもしれない。

なお、MZ-2861は3.5インチ2HD型なので、今のところPC-9801UV2の3.5インチソフトに対応している。

"UPシリーズ"ソフト4本

高機能日本語ワープロ〝書院〟の入力機能を生かし、MZ-2861を強力なワーキングマシンにするソフトとして、新たに〝UPシリーズ〟ソフト4本が発表されたので簡単に説明しておこう。

(1)デスクUP（IP-1251、価格8万8000円）
デスクトップ・パブリッシングを可能とする日本語レイアウトワープロソフト。

(2)チャートUP（IP-1252、価格5万5000円）
集計表やグラフ作成のための統合ツールソフト。

(3)UPクリッパー（IP-1253、価格7万7000円）
多彩な機能をもつカード型データベースソフト。

(4)プランUP（IP-1254、価格6万6000円）
プランを立てるための支援ツールソフト。

これら4本は、いずれもオフィスでMZ-2861を強力なワーキングマシンに変身させるソフトだ。

シャープでは、エミュレーションソフトとともに、縦型の情報の流れを意識したオフィス業務の支援ツールとして、MZ-2861を販売していく方針。

■エミュレーションソフトV2.0上で動作するPC-98UV2アプリケーション

ジャンル	ソフト名	販売会社	主な制限事項
ワープロ	一太郎 VER.2.1	㈱ジャストシステム	1/4角上つき、下つきのひらがな印字不可。アンダーライン、文字飾りを示すバーチカルライン表示不可（高速モード）
	TWINSTAR2 VER.2.00	マイクロプロジャパン㈱	スーパースクリプト、サブスクリプト印字不可
	WORDSTARset VER.3.30C	マイクロプロジャパン㈱	RおよびSコマンド使用不可
	武蔵98	㈱OAテック	枠表示不可。用紙枠内の点表示不可 倍角文字は両面上で約2ドット下に表示
	小次郎98	㈱OAテック	枠表示不可。用紙枠内の点表示不可 倍角文字は両面上で約2ドット下に表示
	VJE-Pen	㈱バックス	カラム表示部、コマンド表示部、1/4角などを示すアンダーラインは表示不可
スクリーンエディター	MIFES-98 VER.3.0	メガソフト㈱	カーソルの形状変化に色変化で対応 ポップアップメニューの枠が表示されない部分あり
	RED＋＋ VER.127.16	㈱ライフボート	アトリビュートを使用したラインは表示不可 カーソルの形状変化に色変化で対応
表計算／データベース	Super Calc3 Release2 VER.2.07	コンピュータ・アソシエイツ㈱	—
	Microsoft Multiplan VER.2.01	マイクロソフト㈱	—
	The CARD2 VER.1.00	㈱アスキー	入力可能を示す緑色の縁とタイトル枠の表示不可
	JCALC VER.1.1	エイセル㈱	—
	dBASEIII VER.2.1J	日本アシュトン・テイト㈱	VJE-BまたはATOK5/6を推奨
	MIGHTY-BASEII VER.2.0	㈱ソフトウェア・テクノロジー	—
	Easy File2 VER.2.0C	エー・アイ・ソフト㈱	アトリビュートにより罫線表示不可
	創玄 VER.1.00B	エー・アイ・ソフト㈱	添付のコピーユーティリティーによるコピー不可
グラフ／グラフィック	Microsoft CHART VER.2.1	マイクロソフト㈱	印字結果が縦0.74倍、横0.5倍と小さくなる
	CANDY2 VER.2.3.04	㈱アスキー	—
	Z'SSTAFF Kid VER.1.02	㈱アスキー	—
	花子 VER.1.10	㈱ジャストシステム	—
	アートマスター400 VER.2.03	㈱システムソフト	拡大表示モードでXY座標表示の上部が欠ける
ゲーム	上海	㈱システムソフト	—
	立体版 遊撃王	㈱システムソフト	—

左記ソフトについての問い合わせはシャープ㈱コンシューマーセンターOA相談室へ
〈大阪〉西日本OA相談室☎06-621-1221（大代表）
〈東京〉東日本OA相談室☎03-260-1161（大代表）

ここがわかればつまずき解消
入門者のための Q&A

今月は、とくに特集もない、ページもふつうのいわゆる「ノーマル・タイプQ&A」である。質問も、ごくごくふつう、基本である。もっとも「基本であるがゆえにハードである」というのもあるんだけどね。とはいえ、なにごとも「基本が大事」なのである。

ところで、先月号で書いたけど、このコーナーは、業務拡大のため、来月あたりから、ちょっと変わってくる予定である。と同時に、キャッチフレーズなどがあるといいんだけど、たとえば「このページには、愛がある」。うーん、どうかな。「POPCOMの良心です」。……なかなかきまらない。

Q FM77AVのF-BASICV3.0(3.3)で漢字を使う方法を教えてください。
（大分県／谷川　貴仁）

A これは、やり方はわりと簡単で、専用の命令が用意されているのですが、なぜかFM77AVに付属の「F-BASIC解説書」には書いてありません。同じく付属の「F-BASIC文法書ポケットブック」にはいちおう書いてありますが、小さすぎてよくわかりませんね。別売の「F-BASIC文法書」を買えということなんでしょうか。そんなにむずかしいものではないので、付属の解説書にものせてほしいものです。

さて、F-BASICでは、画面に漢字を出すためにPRINT@という命令が用意されてます。バージョンのちがいはなく、すべてのFMシリーズで使うことができます。使い方は、

PRINT@(x，y)，漢字コード；漢字コード……

x，yはグラフィック座標。漢字コードはおなじみのJISコードで、これは「F-BASIC解説書」の巻末に書いてあります。「；（セミコロン）」で区切れば、いくつでも書くことができます。例として、谷川さんの「谷川」を画面の中央あたりに出すためには、

PRINT@(300，100)，&H432B；&H406E

とします。&H432Bが「谷」、&H406Eが「川」の漢字コードです。

なお、FM77AVの場合、漢字は16×16ドットで表示され、またグラフィックの解像度は、最大640×200ドットですから、表示できる漢字の字数は、40文字×12行となっています。

Q MSX$_2$を持っています。数学の計算をするとき、四則の計算のやり方はわかるんですが、累乗や分数の計算はどのようにしてやるんですか？
（宮城県／菅原　健太）

A MSX$_2$にかぎらず、PC-88やX1、FM-7などのBASICでも同じですから、似たようことを考えている人、参考にしてみてください。

まず、累乗ですが、これは専用の命令「^（アップアロー）」というのがあるので簡単です。書式は、

X^{Y}=X^Y

となります。ですから、たとえば2の3乗を計算して表示させるには、

PRINT　2^3

とすればいいわけです。

次に分数ですが、コンピュータにしろ電卓にしろ、割り算の場合、割りきれるかどうかにかかわらず、有効ケタ数内の答えを出そうとするので、分数の計算をするのには、そのままではヤッカイです。分子と分母を別々に計算して、とやればうまくいきそうですが、問題は約分の部分。ここさえうまくいけば、というわけで、今回約分ルーチンを特別につくり（それほど、大げさなものではないのですが）、分数の計算プログラムを作ってみました。ほとんどすべてのBASICで動きます。リスト1が足し算で、リスト2がかけ算。引き算、割り算はそれぞれの応用ですから、ちょっとした変更で、すぐできます。

それでは、プログラムの簡単な説明。

□ リスト1（足し算）

足し算は、分子、分母の計算をさせる前に、まず通分というのを行いますね。ふつうは、分母の最小公倍数で通分するのですが、最小公倍数を求めるのは手間だし、どうせ約分する手間はいっしょだから、ということで、単純に分母どうしをおたがいにかけています。そのさい、分母が同じであっても、それをやってしまうというムダをしています。このへんは多少マヌケなところです。

そうして、計算させた分子、分母を、今度は約分します。約分は、分子の約数すべてで、分子、分母を割っていき、2つとも割りきれる間、くり返し割っていく、というもの。例によって、約数を計算させるのがめんどうなので、2からその分子までの数すべてで割っています。割りきれたらその数が新たな分子となるので、演算回数はそれほど多くはありません（でもまだ、ムダがあります）。約分の結果、答えが出ます。いちおう、分子が0になるときだけチェックして、0/0になるようにしています。

●リスト1

```
100 REM ﾌﾞﾝｽｳ ﾉ ｹｲｻﾝ (1) ﾀｼｻﾞﾝ
110 INPUT "ﾌﾞﾝｽｳ 1 (ﾌﾞﾝﾎﾞ,ﾌﾞﾝｼ)";BB1,BS1
120 INPUT "ﾌﾞﾝｽｳ 2 (ﾌﾞﾝﾎﾞ,ﾌﾞﾝｼ)";BB2,BS2
130 SBB=BB1*BB2
140 SBS=BS1*BB2+BS2*BB1
150 IF SBS=0 THEN SBB=0:GOTO 170
160 GOSUB 200
170 PRINT "ANSER =";SBS;"/";SBB
180 END
200 ' ﾔｸﾌﾞﾝ routine
210 J=2
220  M1=SBS MOD J:M2=SBB MOD J
230  IF M1<>0 OR M2<>0 THEN 260
240   SBS=SBS/J:SBB=SBB/J
250  GOTO 220
260  J=J+1
270  IF J<=SBS THEN 220
280 RETURN
```

●リスト2

```
100 REM ﾌﾞﾝｽｳ ﾉ ｹｲｻﾝ (2) ｶｹｻﾞﾝ
110 INPUT "ﾌﾞﾝｽｳ 1 (ﾌﾞﾝﾎﾞ,ﾌﾞﾝｼ)";BB1,BS1
120 INPUT "ﾌﾞﾝｽｳ 2 (ﾌﾞﾝﾎﾞ,ﾌﾞﾝｼ)";BB2,BS2
130 SBB=BB1*BB2
140 SBS=BS1*BS2
150 GOSUB 200
160 PRINT "ANSER =";SBS;"/";SBB
170 END
200 ' ﾔｸﾌﾞﾝ routine
210 J=2
220  M1=SBS MOD J:M2=SBB MOD J
230  IF M1<>0 OR M2<>0 THEN 260
240   SBS=SBS/J:SBB=SBB/J
250  GOTO 220
260  J=J+1
270  IF J<=SBS THEN 220
280 RETURN
```

□ リスト2（かけ算）

かけ算はもっと簡単で、なにも考えず、分子どうし、分母どうしをかけています。このへんが、手計算とちがうところ。約分の部分は、足し算と同じです。

なお、表示がダサイとか、整数になるときのチェックをなまけているなどの点は、みなさんで改良してみてください。——第2種情報処理技術者でもある担当者。

Q PC-88FRを持っていますが、ディスクによるプログラムは、DOSがないと読みこめないと聞きますが、市販のソフトは、なぜ電源ONで、すぐロードできるのですか？
また、DOSもディスクのプログラムなのに、なぜロードできるのですか？

（埼玉県／BASS）

A ディスクのプログラムは、DOSのシステムがないと本来動かないなずですね。それなのに、ゲームにしろ、DOSのシステムディスクにしろ、そのシステム自体は、システムがない状態なのに、どうして読むことができるのでしょうか？（複雑ないいまわしでスイマセン） 電源をONにすると、パソコンがシステムディスクを読みにいくのはなぜなんだ？ 「ディスクを読むにはシステムがいるけど、そのシステムを読むには、システムがいるのかな？でも、そのシステムはいったい……」などとやりだしてしまうと、「タマゴが先か二ワトリが先か？」みたいで、考えだすと頭が痛くなって夜も眠れそうにありません（でもないか……）。

では、何かカラクリが？というわけで、じつは本体のほうに、そのシステムだけを読むためのプログラムが、ちゃんと用意されているのです。DOSのシステム自体は、ディスクを読み書きするうえで、いろいろな動作をするために複雑なものですが、システムのみを読みこむのは、ディスクのある決まった部分を読むだけの専用プログラムですから、わりと短く簡単にすみます。こういったシステムの起動方法を、むずかしくいうと「ブート・ストラップ」といい、読みこむだけの専用プログラムを「ブート・ストラップ・ローダー」とか「IPL（イニシャル・プログラミング・ローダー）」といいます。機種によってその手順は、多少異なりますが、たとえばPC-88シリーズの場合、

1. 電源ON、およびリセットがかかった状態で、ディスクがオンライン（つながっていることです）になっているとき、そのディスクドライブに入っているディスクの、サーフェス0（ひらたくいうと、ラベルのついている面）トラック0・セクター0（ディスクの先頭の部分）の内

容を、無条件にロードします。このことをブートといいます。

2．ロードされたものを、プログラムとして実行します。

N88-BASICのシステムの場合、これがさっきいったIPLになります。このIPLの働きにより、さらにディスクの入っている「ディスクコード」と呼ばれるシステムの部分をロードします。CP／MなどのOSも、同じシステムです。ゲームの場合も同じでしょう。

となります。

ほかの機種ではどうかというと、FM-7ではほとんど同じです。MSX2も、手順は複雑になりますが、似たようなもの。X1は、IPLがROMとして用意されてますが、これはシステムがディスクだけでなくテープからも読みこまれる場合があるためです。

ちなみに、どうしてこのようなことをするかというと、コンピュータ本体に内蔵するシステムはできるだけ小さくしておき、その上である種のOSを動かして、その管理下でプログラムを動かしたほうが、なにかと都合がいいからです。そのほうが、言語にしろ何にしろ、いろいろなものが動かしやすいし、メモリーの効率もよくなります。その意味で、シャープのパソコンは、オールRAM設計のクリーンコンピュータといいますが、コンピュータ本来の姿からいったら、こちらのほうがじつは主流です。対して、内蔵するROM内にBASICをもつものが、パソコンの世界では主流ですが、こういうのを「設計思想のちがい」というのであります。

Q 「ダ・ビンチ」の広告に書いてある入力装置以外に、キーボードも使えるのですか。

（北海道／米山　徹）

A 「ダ・ビンチ」は発売から2年以上がたつので、基本的な質問におどろかされますが、考えてみれば、最近「ダ・ビンチ」を知った人には、もっともな疑問です。「ダ・ビンチ」の標準の入力装置はキーボードです。すべての機能のうち、連続線をかく機能を除いて、キーボードで動かせるように設計されています。PC-8800シリーズとX1シリーズでは、何も指定しない状態でトラックボールも使えます。マウスやデジタイザーなどを使うには、メニューアイコンの入力装置の選択のところで指定する必要があります。「ダ・ビンチ」の使い方の基本的な部分について、ついでに回答しておきましょう。

(1)「ダ・ビンチ」はキーボードで使うのが基本です。

絵のうまい人も、実際に線を引くとき、マウスなどで連続線を引きながらかくことはありません。マウスでかける曲線は意のままにならないからです。折れ線をていねいに引いて、なめらかな曲線をつくっているのです。それでも、マウスのような座標指定装置はキーボードに比べて、はるかに使いやすいことも事実ですから、マウスなどの利用をおすすめします。

(2)マウスの使い方

「ダ・ビンチ」でマウスを使う場合は、「道具箱アイコン」の中の右端の「入力装置アイコン」を選んで、メニューの中から、マウスプログラムを指定しなければなりません。

現在、「ダ・ビンチ」で使えるマウスは、

(a) PC-8800シリーズ

① シリアルマウス（プログラム "MOUSE.INP"）

- ASCIIマウス（アスキー）
- MS-40マウス（日本エレクトロニクス）

これらは、RS-232Cの通信速度を1200ボーにしておきます（前面のジャンパーピンを5番にする）。

② バスマウス（プログラム "NEOS.INP"）

- NEOSマウス（日本エレクトロニクス）
- PC-8872マウス（NEC）

これらは、PC-8801mkIISR以後のI／Oポートに接続して使うマウスです。PC-8801mkII以前の機種では使えません。

(b) X1シリーズ

今のところ、マウスは使用できません。

(c) FMシリーズ（プログラム "MOUSE.INP"）

- FMインテリジェントマウス（富士通）
- NEOSマウス（日本エレクトロニクス）

FMシリーズのマウスサポートは最近ですので、現在のFM版「ダ・ビンチ」では使えないのもあります。今後発売するぶんは標準組みこみとなります。今までの「ダ・ビンチ」を購入された方は、実費500円（返送料をふくむ。切手可）で書きかえサービスしています。㈱新企画社ポプコム編集部まで、フロッピーをこわさないように包装して、住所、氏名、電話番号、料金500円（切手、小為替可）を同封して、申しこんでください。

(3) 漢字の使用方法

「ダ・ビンチ」は漢字を使用できますが、漢字ROMのないFM-7などでは、漢字ROMを装備しないと使えません。また、PC-8800シリーズでは、V1／Hモードでお使いください。V2モードでは暴走してしまいます。

(4) PC-8801MR／MHでの使用

PC-8801MR／MHは1Mバイトのフロッピーが標準です。「ダ・ビンチ」は2D（320バイト）のシステムですから、システムディスクには、けっして書きこみをしないように使ってください。また、データディスクへのデータセーブをする場合も、2D用にフォーマットしたフロッピーをお使いください。

(5) ディスプレイについて

「ダ・ビンチ」は、旧PC-8801と同じデジタルRGBのシステムです。640×200ドット、8色カラーですから、アナログRGBディスプレイや640×400ドットディスプレイを接続しても、その性能に対応できるわけではありません。もちろん、これらの性能のディスプレイを接続していても「ダ・ビンチ」は動きますが、あくまで640×200ドットのデジタルRGB出力しかできません。

Q ぼくは、今度PC-8801mkⅡSRを買おうと思っているのですが、友だちは「古いっ！　今はVAかMHがいいぜ」なんていいます。SRとMH、FHではどうちがうのですか？　くわしく教えてください。それから、FM音源や漢字ROMはSRについているのですか？　また、それらはどういう役割があるのですか？
あと、X1のG-RAMとはなんですか？　それはPCでも使えますか？　お願いします。
（大分県／関位　友享）

A 非常にとりとめのない質問ですね。一度にこんなに質問をするのは、はっきりいって反則ワザなんですが、しようがない。1つずつ答えていきましょう。

まず、SRとMH、FHのちがいですが、だいたい次のようなものです。

① CPUのクロック周波数がちがう。

クロック周波数というのは、簡単にいうとコンピュータの動作の基本となるリズムで、一般的に、これが高いとスピードも速い、ということになります。SRには「Z80A」というCPUが使われていて、これはクロック周波数が4MヘルツⒸ。対してMH、FHには、同じ「Z80」でも高速タイプの「Z80H」が使われていてこれは8MヘルツⒸです。ですから、MH、FHのほうが2倍速い、ということになりそうですが、いろいろ複雑な理由により、必ずしもそうはなっていません。それでも平均1.5倍以上は速いようです。なお、MH、FHには、SRシリーズと互換性をとるために4MヘルツⒸにする切りかえスイッチがついています。

② 第2水準漢字ROMの有無

どちらも漢字を使用できるように、JIS（日本工業規格）の第1水準の漢字ROMがついていますが、MH、FHでは、さらに第2水準の漢字ROMもついています。SRではオプションです。

③ 付属ソフトのちがい

②と関連して、MH、FHでは、「N$_{88}$-日本語BASIC」というものが付属していますが、SRではオプションです。また、先月号のQ&Aでも書きましたが、カラーのハードコピー機能をつけ加えるための「カラーコピー・ユーティリティー」がMH、FHでは標準、SRではオプションです。

④ 拡張スロットの数

標準でつけられるプリンターやマウス、モデムといった機器以外にも、いろいろな周辺装置がありますがそれらを接続／拡張するためのスロットが、SRでは3つですが、MHでは2つ、FHは1つとなっています。多いにこしたことはありませんが、特別なことをしないかぎり、1つでもまあ十分といえるでしょう。

⑤ ディップスイッチの有無

本体のいろいろな設定をするために、SRにはディップスイッチというものがついていますが、MH、FHにはついていません。そのかわり、MH、FHはPCキーというものがついていて、リセットキーを押しながらそのキーを押すと、画面上でその設定ができます。使い勝手がちがうだけで、機能的には同じです。

⑥ キーボードの形

⑤で述べたPCキーのほかに、MH、FHでは、全角キーの追加やカーソルキーの位置の変更、ファンクションキーが10個になるなど、キーボード形状の変更があり、操作性がいちおう向上しています。

いちばん大きなちがいは、①といったところでしょう。グラフィックの色数やドット数、サウンドの機能といったものは、すべて同じ。ソフトも、同じものが使えます。なお、MHとFHのちがいは、MHのほうが、内蔵ディスクが1Mバイトの両面高密度タイプであること（FHは320Kバイトの両面倍密）、内蔵RAMが128Kバイトであることと、カセットインターフェースがついていないことです。

次に、漢字ROMとFM音源ですが、両方ともSRについています。役割は、漢字ROMは、先ほども書きましたが漢字を表示するために必要なもの、FM音源は、サウンド機能に使います。

最後は、X1のG-RAMですが、これはグラフィックを表示するために必要なメモリーのことで、多ければ多いほど、ドット数が細かく、色数も多くなります。PC-88にもついていて、V-RAM（VIDEO-RAM）と呼ばれています。「PCでも使えますか」というものではなく、「PCにもついているもの」なのです。

教訓　疲れてしまった。はがきには、なるべく質問1つにしてくださいね。――体力に自信のない担当者より。

●担当者からのお願い

このコーナーも、最近、はがきは多いのですが、何が書かれているのかわからないものが、どうも多い。なかには、はなから理解されるのを拒否しているのもあります。質問の内容は、できるだけわかりやすく、くわしく書いてください。具体的なものは、機種名なども忘れずに。単に、「動かない」とか「教えてください」では、答えるのにも困ってしまいます。

あと、先月も書きましたが、当「Q&Aコーナー」は、業務拡大のため、以下の質問を募集します。

◎ 市販ゲームソフトでの、内容に関するQ&A。ちょっとしたコツや、ヒントなどに限ります。したがって、いわゆる必勝法やウラワザなどは、とりあえず遠慮していただきます。

◇ 今までどおりのハードウェア、ソフトウェアの質問。

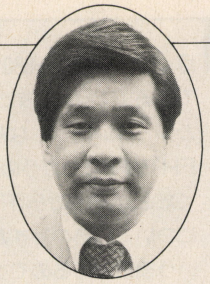
△ そのほか、コンピュータに関するものなら、なんでも。

あて先　POPCOM編集部「新Q&A」係

それでは、また来月。

この人 この本

『パソコン新世紀』の 脇 英世さん



32ビットの時代が来たぞ!

「パソコンの世界の3カ月は、一般社会の1年に相当する」といわれるほど、急速に進歩してきたパソコン状況——。それがさらに、激動の時代に突入しようとしている。今年の4月、あのコンピュータ界の巨人、IBMから、32ビットパソコンが発表されたからだ。

その直後、アメリカにわたって、IBMを取材してきた脇英世さん（1947年、東京生まれ）によると、

「32ビットパソコンが出現したということは、従来の大型コンピュータが個人の机の上にのる時代が来た——ということですからね。それが私たちの生活や仕事に、どのような影響をもたらすか、私自身もちょっと想像できないけど、パソコン状況がまったく新しくなることだけは、確かなこと。とにかく大変な時代が来たと思います」

そんな脇さんが、最新のパソコン状況を報告した新著に、『パソコン新世紀』というタイトルをつけたのも、まさにそのせいであろう。

「これまでのパソコンは、コンピュータ社会の鬼子というか、異端児のような存在でしてね。大型コンピュータの専門家のなかには、パソコンのことがよくわからないという人が、少なくなかったものです」

▲脇英世著「パソコン新世紀　32ビット・パソコンの時代」（講談社文庫・380円）

しかし、32ビットパソコンは、そうではない。それは今や、コンピュータ社会の異端児どころか、主役になりつつあるともいえるのだ。

「32ビットパソコンが登場したことの意味で、最も重要なのは、パソコンが初めてコンピュータ社会に認知されたこと。それにともなって、パソコンを軸とする社会全体のありようが、大きく変わってくると思いますね」

そこで、ますます重要になってくるのは、コンピュータを軸にした社会のネットワークをどうするか——というアーキテクチャー（構成論）の問題だが、

「その面で、ズバぬけてすぐれているのは、やっぱりIBMなんですよね」

と、脇さん。だから、今度の『パソコン新世紀』のなかでも、IBMのオペレーティングシステムを中心に、OSI（オープン・システムズ・インターコネクション）や、SAA（システムズ・アプリケーション・アーキテクチャー）など、最新のデータを紹介したという。

「もっとも、そのなかには、一般の人た

体験にもとづいた紹介

▼雪野建作著『新聞記事ハイテク切抜き法　朝日新聞データベース料理法』

パソコン活用法の一つに、各種のデータベースとアクセスして、必要なデータを入手することがあるが、本書は朝日新聞のデータベースを中心に、その方法を解説したもの。それも、あるソフトハウスを主宰する著者が、

「私は、新聞記事のスクラップに四苦八苦したあとに、HIASK（朝日新聞のデータベース）を使い始めた。オンライン・データベースの便利さと威力には、はたして目を見張るものがあった」

という体験にもとづいて、初心者向けに紹介しているので、ものすごくわかりやすい。

とくに「必要な機器とソフトウェア」や「ひと味ちがった調理法」を紹介した部分は、これからデータベースを利用しようという人に、大いに役立つのではなかろうか。ハンディーな小冊子であるのもよい。**（日本ソフトバンク・1200円）**

初心者から実力派へ!!

▼アスキー書籍編集部編著

『MSX2　BASIC入門』

従来のMSX機の弱点といわれていたグラフィック機能を中心に、大幅な機能強化が行われたMSX$_2$——。それと同時に、MSX-BASICもバージョンアップされたが、本書はそのMSX$_2$のBASICについて、初心者にも理解できるように解説したものである。

MSX$_2$のBASICの入門書は意外と少ないので、実力派マイコン族たらんとしていたMSX党には、待望の書といえるのではなかろうか。

最近は、ゲームそのほかのソフトが数多く市販されているので、BASICをマスターしないでも、マシンを利用することはできるけど、それだけで満足してしま

ちに理解しにくい問題も、いくつかあるでしょう。だから、そこは飛ばして読んでください。それでも全体として、パソコンをめぐる状況が、いま、ダイナミックに変わりつつあることだけは、十分にわかってもらえるはずです」

ところで、一般のユーザーとして、いちばん気になるのは、間もなく日本でも市販される32ビットパソコンに、どう対処したらよいかという問題だが、脇さんはこうアドバイスしている。

「お金がたっぷりある人は、少しでも早く入手すればいい。それなりのメリットはあるはずです。でも、初めのうちは32ビット用のソフトだって、十分にはそろわないでしょうからね。あまりアセることはないと思います」

東京電機大学工学部の電子通信学科の先生で、『マイコンによる知的生産の技術』や『文科系のパソコン』そのほか、パソコン関係の著書も多い人のアドバイスだから、信頼することができるだろう。新型のパソコンが出てきたとき、一般のユーザーはどう対処すべきか——という問題と関連して、脇さんはさらに興味深い提言をしていた。

「古い型のパソコンだって、それ相当に役立つのですからね。日本でもアメリカと同じように、パソコンの中古市場が確立されるといい。新型のパソコンばかり求めず、中古のパソコンをもっと大切にすべきですよ」

新しい発想のヒント集

▼渡辺茂著『1分間創造開発　ひらめく頭のつくり方』

ここは、地球から遠くはなれた宇宙ステーション——。そのほぼ中央にあるコンフェランス会場には、世界各国の学者、研究者はもとより、爆発的芸術家として知られる岡山太郎さんや、ニューアカデミズムの浅川彰さん、アイドル歌手の中森春菜さんなど、各界の代表的な人たちが、ズイーっと集まっている。

あれれ、宇宙ステーションに、岡山太郎や中森春菜だって!?　その型破りな状況設定には、ちょっとビックリさせられるが、これはもちろんフィクション。読者が読みやすいようにと、著者の渡辺茂さんが、クフウされたものであろう。

だから、まあ、カルーイ気持ちで読めるわけだけど、本書であつかわれている問題は、けっして軽いものではない。最近の円高や貿易摩擦など、日本をめぐる悩ましい諸問題を解決するには、日本が独自の新技術を生み出すこと、つまり創造開発に力を入れるべきだと、その方法を提示しているからだ。

そして、宇宙会議に参加したワタナベ博士の説によると、すぐれたアイデアとか新技術というものは、なにもないゼロ地点から、当然出てくるものではなく、すでにある理論や技術の「集積連合」が大切なんだとか。

つまり「軽いものを集めて重くしたらどうか」とか、「薄いものを積んで厚くしたらどうか」というような、集積連合的な考え方と実験から、新しく偉大なものは生み出されるというのである。

それは、私たちの発想力を高めるうえでも、大いに参考になるはずで、本書はその「ひらめく頭」づくりのヒント集といえるだろう。東京都立科学技術大学の学長である著者の渡辺さんは、日本マイコンクラブ会長としても、多くの若者に親しまれている。**(ダイヤモンド社・1200円)**

うのは、マイコン族としてさびしいことだし、市販のソフトでは間に合わないことも多い。やっぱり、プログラムが作れなくては……と思っている人に、うってつけの本だ。**(アスキー出版局・2500円)**

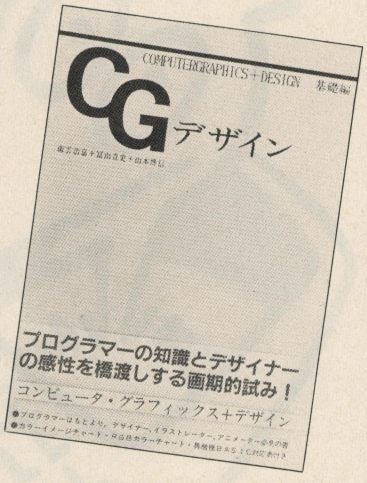
デザイナー志望者向き

▼南雲治嘉＋冨山貴史＋山本博信著『CGデザイン　基礎編』

CGことコンピュータ・グラフィックスの入門書は、これまでにも数多く出されてきたが、本書は東京デザイナー学院の教授陣が、同学院の学生たちの教科書として、書きおろしたもの。それだけにCGの基礎から応用までが、よく整理されて解説されている。

なかでも興味深いのは、「温かさの表現」「冷たさの表現」「ロック調の表現」「クラシック調の表現」など、さまざまな表現方法が20種以上も、短いプログラムつきで紹介されていること。CGデザイナーをめざす学生たちには、大いに参考になるはずだ。

「コンピュータ・アートの授業で使えるような、適当なテキストがないので、私たちが作った」「デザインとコンピュータが合体した初めての本である」とは著者たちのことばだが、まさにそのとおりといえるだろう。　**(MPC・2800円)**



アンケートはがきへの回答のお願い

毎月、ポプコムを愛読してくださりありがとうございます。ポプコム編集部には毎日のように、みなさんからはげましや意見の手紙が届き、それらの声になんとかこたえていこうと、編集部スタッフも毎日がんばっているしだいです。

そこで、読者のみなさんの考えなり希望をいっそう本誌の各記事に反映させるため、その基礎資料とすべく、毎月の号の各記事について評価をいただきたいと思います。

右のアンケートはがきの各項目に対する回答をご記入のうえ、編集部までお送りください。抽選で、20名の方に特製Tシャツ、30名の方に特選パソコン用カセットテープ、50名の方に特選マジックカッターをさしあげます。締め切りは10月8日の消印まで有効です。

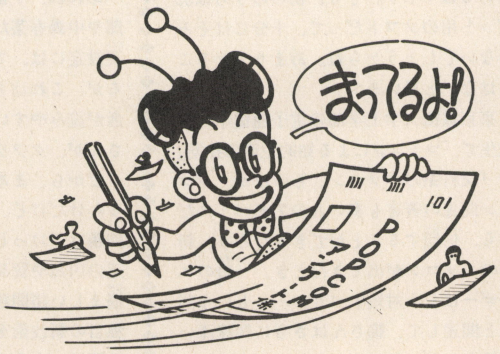
●はがきへの記入の仕方

はがき表の下半分には、住所、氏名を記入する欄のほかに、各質問に回答するための空所があるので、それぞれに記入してください（なるべく全部の欄に記入願います）。

はがき裏は、毎号の記事に対して、3段階で評価をいただく欄です。おもしろかったら3に○、まあまあなら2に○、つまらなかったら1に○をしてください。必ず3、2、1のどれかに○をつけるようにしてください（表紙は、よい、ふつう、悪いのどれかに○を）。

そのほか本誌を読んでのご感想やお気づきの点などあれば下の空欄に自由に書き入れてください。

今後も読者のニーズに敏感な、楽しくて役に立つ、ビビッドな雑誌づくりにまい進してまいります。みなさんのご協力をよろしくお願いするしだいです。



さあっらっしゃい!

ゲーム40本以上打ち込み放題。

月刊POPCOMから人気ゲームをセレクト。機種別に40本以上も満載したゲームプログラム集だ。打ち込み盛りのキミ、買うべし、の一冊だ。

別冊 POPCOM プログラムマガジン

プログラムセレクト

PC版 FM版

PC-6001,mkII,SR,6601,SR,8001,mkII,SR,8801,mkII,SR,9801,E,F 好評発売中 定価1,500円

FM-7,NEW7,77 好評発売中 定価1,500円

小学館

郵便はがき

料金受取人払

101-□□

神田局承認

3606

差出有効期間
昭和64年9月
7日まで

(受取人)

東京都千代田区
神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
(株)新企画社
POPCOM編集部
アンケート係(行)

郵便番号		電　話		年齢
ご住所				
フリガナ		ご職業・学校学年		性別
お名前				男・女
所有機種 周辺機器		最近購入したソフト		
購読しているマイコン誌		ポプコムは定期購読していますか	はい・いいえ	
今後買いたい機種・周辺機器		よく読む雑誌 (マイコン誌以外)		
今後、出版してほしいマイコン関係の本は				

(切手をはらずにお出しください)　10月号

キリトリ線

アンケート回答欄

今月号の各記事について、おもしろかったものを3、まあまあのものを2、つまらなかったものを1として、評価の欄にある各番号に○印をつけてください。

記　事	評価	記　事	評価
ゲームトライアスロン3	3・2・1	円丈のドラゴンスレイヤー	3・2・1
MSX新作ソフト徹底紹介	3・2・1	かじってみようコンピュータ言語	3・2・1
ガンダーラ（袋とじ）	3・2・1	まんが・ガンダーラ	3・2・1
アミューズメント・レーダー	3・2・1	ぐゎんばれ8ビット！	3・2・1
サバッシュレポート	3・2・1	パソコン入門講座	3・2・1
同時進行RPGレポート	3・2・1	テクノダム	3・2・1
MYAHKUNのくいさがりレポート	3・2・1	エミュレーションソフト登場	3・2・1
ダ・ビンチCGギャラリー	3・2・1	入門者のためのQ&A	3・2・1
海外ソフトウェアダイジェスト	3・2・1	新刊図書紹介	3・2・1
アイドルネットワーク	3・2・1	全国BBSおじゃま放浪記	3・2・1
マンスリー・ソフトレーダー	3・2・1	ポプコムネットへのおさそい	3・2・1
ベストソフト30	3・2・1	オリジナルプログラム	3・2・1
RANDOM FILE	3・2・1	ニューポプコミュニティー	3・2・1
同時進行・地球防衛軍	3・2・1	まんが・サイキックウォー	3・2・1
同時進行・ウルティマ4	3・2・1	編集後記	3・2・1
こいしみみのあたしは左巻き	3・2・1	カセットレーベル	3・2・1
FMサウンドブティック	3・2・1	付録大型ポスター	3・2・1
わくわくサウンド倶楽部	3・2・1	表紙	よい・普通・悪い

本誌についてのご感想・ご希望

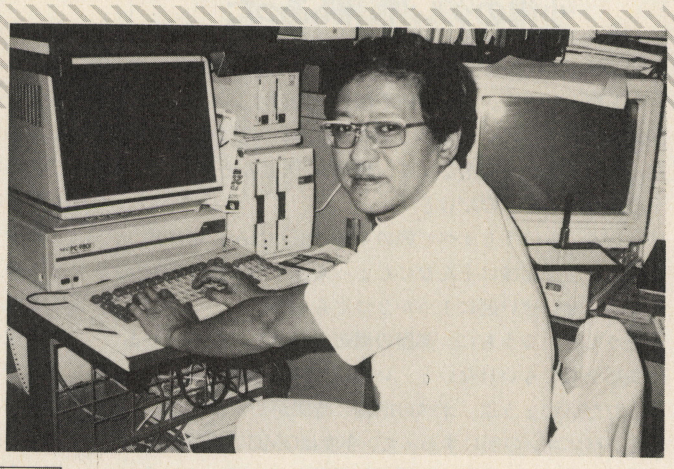
ありがとうございました。

キリトリ線

文ネエさんの全国BBSおじゃま放浪記

［第2回 小樽・OMCの巻］

テントを張る場所も見つけられない大都会の札幌から、素朴で気さくな街小樽へ。この街のOMCというBBSには、地元の人たちの誠実さとやさしさを見てとることができるようです。



医療相談のBBSをつくったOMCの金子一成先生。▶

パソコン通信で医療相談が

小樽へやって来たときは雨。この夏は天候不順なのです。またテントはおあずけ。あ〜、今夜も車の中か。まったく、泣いたり笑ったり。旅で楽しむ〝非日常〟は予想以上にハードなもんですね、は、は、は……。

JR小樽駅を〝寝場所〟にしようかなと思ったけれど、なんだかだだっぴろくて、不思議ともの悲しげな雰囲気が漂っている。女の子(?)2人の旅なので、ちょっと考えた末にやっぱり退散。再びふらふらと車を転がして深夜の散策(!?)。

小樽は坂の多い街。上へ上へと行けば高台の公園にでも出るだろうという、まったく単純な発想で上って見つけたのが、体育館のわきの駐車場。よしよし、ここなら駅舎のように朝早くから起こされることもないだろうと、すぐに毛布をひっかぶって寝てしまいました。時はすでに午前1時をまわっている……。

「あれ、車があんなにたくさん集まっている」という相棒のむとーさんの声にハッと目を覚ましたら、あらら、まだ朝の5時だというのに目の前にはすでに車が10台以上もとまっていて、まだ次から次へと車がやって来るのです。

「何だろ?」と2人で毛布から顔を出してフロントガラスごしにソーッと見ていると、車から降りてくるおじさん(イヤ、お兄さん!?)たちはみなユニホーム姿。

「あ、早起き野球だ!」またもや朝もはよから起こされて、しょぼしょぼした目で車を移動するハメになったのです。小樽のお兄ちゃんたちはがんばるなあ。

この街での目的は、なんといってもOMCというBBSの代表者である金子一成さんというお医者さんに会うことでした。ところが、お昼ごろからこの先生の勤める市立小樽病院へ電話し続けていたのに、全然つかまらない。整形外科医だから、きっと診察が大変なんだわ、と思ってみたけれど、ちょっと待ちくたびれてもう会うのはあきらめようかな、と考えだしていた。

ようやく電話がつながったのは夕方7時過ぎのことだ。

「たった今オペが終わったばかりなんですよね。でもきょうはまだおそくまでいますから、よろしかったらこれからでもどうぞ」

きっとお疲れのところなのに、先生の声はポンポンと歯切れがよい。もちろんすぐに病院へ向かったのでした。

守衛さんに案内されてシーンと静まり返った暗い廊下をヒタヒタと歩いていくと、いちばん奥のドアから明かりがもれ、耳に入ってきたのはカチッカチッという聞き慣れたディスクドライブの音……。

OMCとは、〝オタル・メディカル・コミュニケーション〟の略です。名前から考えると、医療関係者のためのBBSかなと思ったら、「現在会員が220人ほどいますが、お医者さんはほんの1割ぐらい」と金子先生。

しかし、ここで先生が行っている、パソコン通信による無料の医療相談は、じつにユニークものらしい。

たとえば、会員から「肩が痛い」とか「体がだるい」などの質問が電子掲示板に寄せられると、金子先生はすぐに回答を送り返す。時には「もう少しくわしく症状を知らせてください」とき返すときもある。それに自分の専門分野でない相談を受けたときは、1回プリントアウトした質問を、「これに答えて」と同僚の医師に持っていく。

「けっこうみんなおもしろがって、サラサラと書いてくれます。協力的ですよ。それに、今度看護婦さんたちが、電子会議で話し合われたテーマをもとに討論するみたいです。〝脳死について〟とか〝栄養について〟とか。その討論の内容をまたフィードバックするのもおもしろいしね」

小樽のグルメ情報もあった

突然外から先生へ急患の電話。先生は手術の準備をテキパキと指示します。こんないそがしい人がオンライン上の医療相談を一手に引き受けているとは、いったい眠る時間なんかあるのかしら？なんて、思わず〝医者の不養生(!?)〟を心配してしまうのだけど……。

「うーん、きのうもオペで朝の4時に帰ったんですけど、実際には医療相談はそんなにしょっちゅうあるわけじゃないから。せいぜい週に1つか2つぐらいかな」

そうしているうちに、部屋の周辺もあわただしく、あまり長居をしてもいけないと、いそいで腰を上げようとした。

「まだだいじょうぶ、オペの準備に時間がかかるから」

と、パソコンの前にすわって、今度はOMCの画面を次から次へと見せてくれました。「市民活動とコンピュータ」「小児科病棟で悩んだK君」などなど。

このタイトルを見てもわかるように、一つ一つの書きこみは、もう真剣そのもの。だれかがある問題を提起するとそれを読んだ人がまた、自分はこう思う、というぐあいにきちんと書きます。それもすべて本名。自分の発言には責任をもつ、ということですね。パソコン通信といえばまだまだ〝おしゃべり〟が主流を占めているなかで、OMCではこのあきれるほどのマジメさが特徴なのです。

「ええ、カタイともいわれます。遊びの部分が少ないんですね。平均年齢は……35歳前後でしょうか。道内ではだいたいみんなパソコンをどうしたら有効に使えるかをすごく考えるんです。実際、役に立つものだしね」

◀ムシ返るような熱さのガラス工房。

▲展望台から見た小樽の街。

といっていた金子先生がいつの間にかプリントアウトしてくれたものは、なんと〝小樽の食べ歩き情報〟でした。

「オペが入らなければ夕飯でもいっしょに食べようかと思ったんだけど……」

むむむ、残念！　それにしても、こんなに楽しいメニューもあるなんて。私はOMCという硬軟そろえたネットにどんどんひかれてしまいます。会費が無料ということなので、電話代の心配さえなければ私も東京へ帰ったらぜひOMCのみなさんと通信してみたいと心から思ったのです。

さて、翌日は、金子先生からもらった〝食べ歩き情報〟を手にちょっとグルメ気分。まず、ガス灯が映える小樽運河のそばの朝市へやって来ました。「女の人には1500円を1300円におまけ！」なんていう威勢のいいお兄ちゃんの声につられて、しょっぱい粒うにを買い、朝兼昼食は炊きたての玄米と粒うにとみそ漬けですます。

午後は、ガラス工芸で有名な「グラス・スタジオ・イン・オタル」に行ってサウナの中にいるような暑さのガラス工房を見学しつつ肌もきれいになった(!?)。そのあとOMCの会員の鈴木さんがおすすめのすてきな喫茶店ベスト6のなかから〝海猫屋〟というお店でひと息つく。このお店は、運河沿いにあるレンガづくりの倉庫を改造し、夜はパブになり、時々芝居やコンサートも上演するという、じつにシブい喫茶店です。

金子さんからもらったOMCの〝食べ歩き情報〟の確かさに気をよくした私たちは、夕食もこのなかから選ぼうと協議した結果、地元の会員である渡辺さんおすすめの〝なっとや　杉源〟でいただくことに決定。1500円ですべて納豆を使った料理——お通し、お刺身、納豆しゅうまい、ごますりだんご、納豆雑炊のコースが食べられるというのが決め手です。

この日は北海道に来てから初めてカラッと晴れたいいお天気。今晩こそテントを張れるぞ、どうせ張るなら小樽の街が一望に見わたせる展望台のど真ん中に張ろうかなんて話して登ってみたら、なんと人がうじゃうじゃといるのです。ほとんどちっちゃくて、静かで、何もない高台なんだけど、その日は土曜の夜だった。◻

ポプコムネットへのおさそい

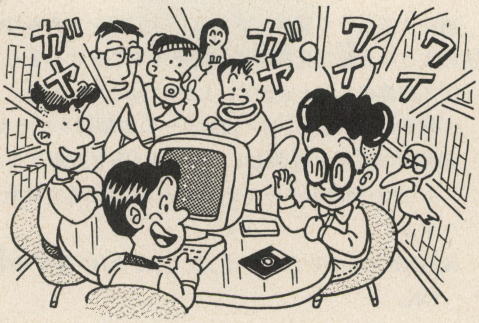
8月1日にポプコムネットの集会が開かれました。いつもは奇数の月初めころの日曜日に開くのを、今回は私の都合やいろいろあって、8月1日の土曜日にしてもらいました。参加者は早退者と私をふくめて11人、集合場所は特別に編集部としました。編集部にはいろいろ企画書やらソフトハウスからの借りものソフトつまり発売前のソフトなどもありますから、机の上のものはのぞいたり触ったりしてはいけませんヨ！ということにしました。で、ハイポーズのつもりが、全然まとまりがなくて、ごらんのとおりの写真となってしまいました。

集会といっても別に何かを議論して、〝××粉砕！〟などと叫ぶわけではなく、ふだん通信でしか話をしない仲間が顔を合わせて、おたがいを確認し合って雑談するだけです。これで十分です。一度顔を覚えたら、それ以後は掲示板の文を見てるだけで、頭の中の顔がしゃべってくれます。

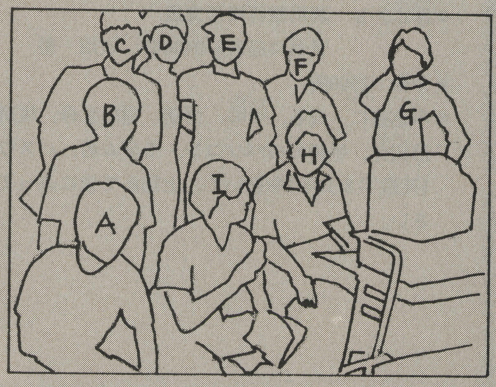
集会に来れなかった人に、写真の9人を紹介しましょう。彼らの投稿を読むとき、顔を見比べながら、各人の声色を想像してみてください。（敬称略）

A：TOMOKUN(120093)	B：KUNI(110054)
C：Tacchan(130231)	D：Halt(130601)
E：Last Fighter(120052)	F：Mat(120092)
G：GEN(130066)	H：ギンネコ(110118)
I：NUTS(130157)	早退者：マツオカ(130023)

写真を撮ったのはシスオペの私K.OTO（オオトウ）です。集会の模様はギンネコさんの8月2日以後のレポートを掲示板で見てください。集会は何もなく時間が過ぎ、2次会として、軽い食事をしました。えーこの費用はポプコムもちでした。別に彼らを買収したわけではありませんが、おかげで、編集部の悪口はいわれなくてすんでいます。3次会は、神楽坂で〝ハイサワー〟というジュースを飲むところへ行ってもりあがりました。それ以後についてはシスオペはつきあえませんでしたので、くわしい行動は知りませんでしたが、ギンネコさんのレポートで判明しました。神楽坂→渋谷→新宿と徹夜で楽しんだそうです。危ないなあ。だれかが、今度はシスオペもつきあわせようなどと、不穏な意見を出していました。不良中年として補導されたくありません。集会のこぼれ話を1つ。スキヤキ(130242)さんは集会に参加しようと思っていたのに、日を1日と2日をまちがえて覚えていて参加できませんでした。また次回をお楽しみに！



イラスト／今井雅巳

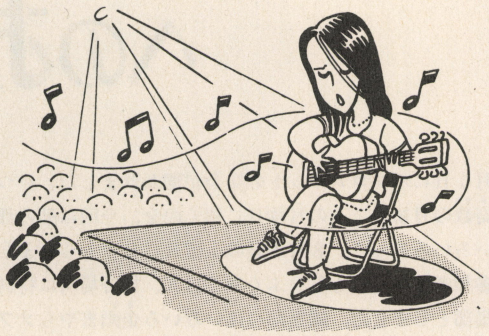


新ポプコムネットの計画案概要

前から宣言して実現していない3回線システムについて、次のような大幅な仕様のアップをすることにしました。

⑴3回線のうち1回線は、1200／2400ボー専用。
⑵残りの2回線は300／1200ボーの自動切りかえ受信。
⑶漢字の使用を標準とし、シフトJISを採用する。ただし、PC-9801のターミナルモードのJIS漢字はサポートする。
⑷ANK(アルファベット、数字、カナ)のみでの投稿もOK。
⑸1通のMAILを複数の人あてに出せるようにする。
⑹会員の自己紹介コーナーを設ける。
⑺会員以外の人のアクセス時間制限を8分くらいにする。
⑻チャット(Chat)は、時間帯をつくってチャットルームを開設する。たとえば、2時間ごとにオープン／クローズするとか、深夜のみオープンするとか……。
⑼会員のアクセス状況をカウントする。アクセス回数、投稿回数、前回アクセス日、メールの受け取り状況。
⑽ボードの大幅な整理をして簡素化する。

こんなところで、新ポプコムネットを早い機会につくり上げたいと思います。



TULIP-BBSの例会に参加しませんか!

栃木県安蘇郡田沼町にあるケーキ屋さん〝ヒロシマヤ〟の浅沼さんが運営するBBSがTULIP-BBSです。会員の親睦と勉強が目的の例会が年1回開催されているそうですが、今年は会員のお一人である、あの〝谷山浩子〟さんが参加されて、セミナーのあと、〝101人コンサート〟が開かれます。会員の例会ですので会費2500円が必要です。ポプコムネットのシスオペである私K.OTOも参加させてもらうことにしました。コンサートつきのBBSの例会なんて、ステキじゃありませんか。日曜日ですし、まだ十分参加できるようですから、このセミナーに参加しませんか。TULIP-BBSの入会方法と9月13日(日)の例会の内容を示しますね。

◉TULIP-BBSの入会方法

●〒327-03　栃木県安蘇郡田沼町田沼626
　ヒロシマヤ内
　TULIP-BBS代表　浅沼　豊
　(TEL)0283-62-0100
●振込先A：足利銀行田沼支店
　普通口座134-216598　浅沼　豊
●振込先B：群馬銀行田沼支店
　普通口座316-040443　浅沼　豊
●会費：2500円
●申込書に、氏名、年齢、性別、電話番号、住所、自己紹介、手持ちのパソコン・モデム名、パスワード(英数字8文字)を書いて、上記あて先に送ってください。

◉TULIP-BBSの9月例会

●日時：9月13日(日)　12：30〜
●場所：田沼町文化福祉センター
●例会内容
①RBBSセミナー（12：30〜15：00）
　アマチュア無線を使った「無線によるパケット通信」というテーマで3人の方のお話がきける予定です。
②谷山浩子101人コンサート（16：00〜18：00）
　こちらだけを目的に参加される方もOKです。ただし、TULIP-BBSの会員にならなければいけませんから、左の入会手続きは、キチンとしてください。

(注意)当日参加で谷山浩子さんのコンサートだけでもききたい人は、上記のヒロシマヤさんに直接届けても入会できるはずです。会場での入会受け付けはできませんので必ず、ヒロシマヤさんで入会手続きをしてください。

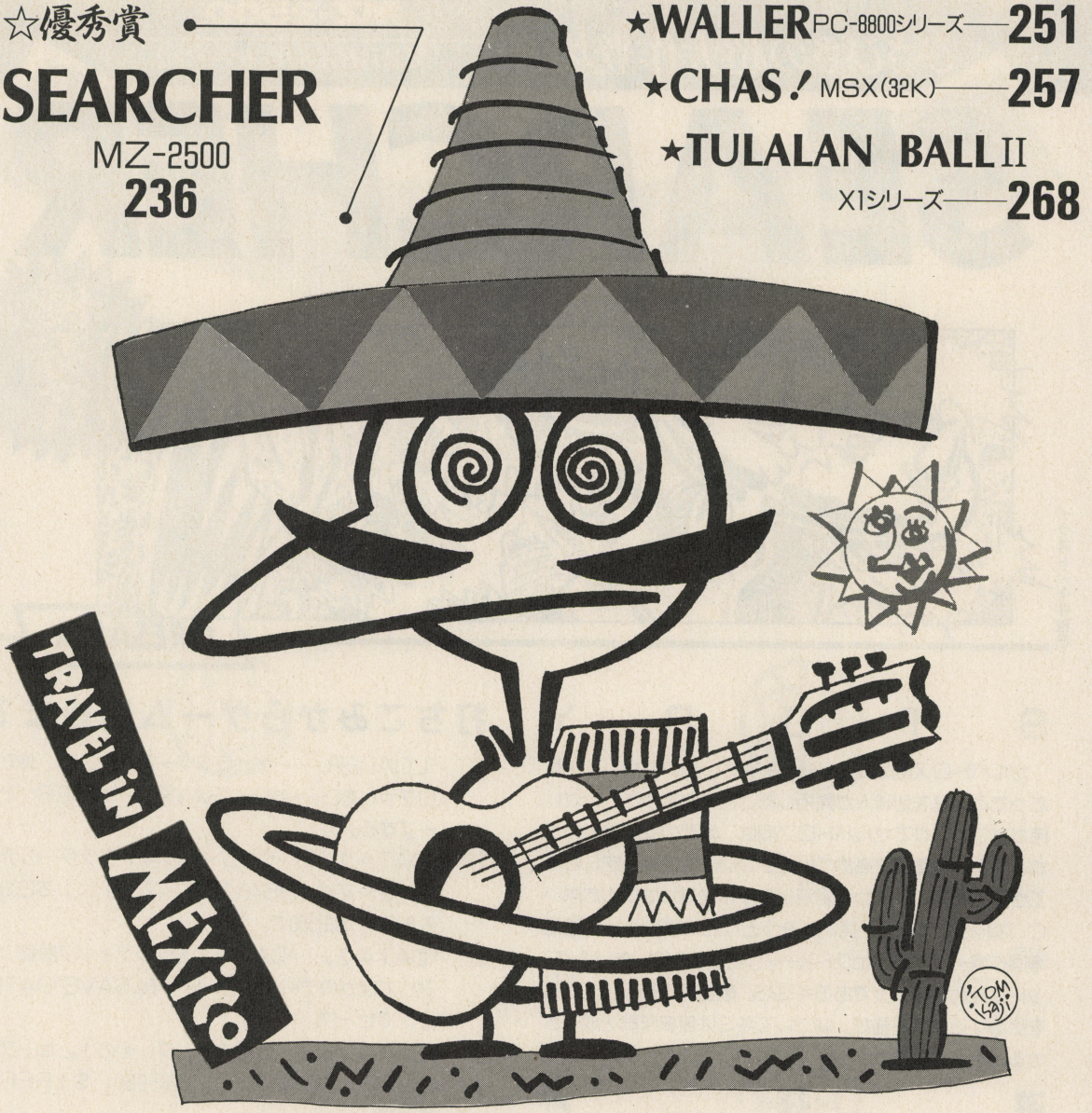
☆優秀賞

SEARCHER

MZ-2500

236

★WALLER PC-8800シリーズ——251
★CHAS! MSX(32K)——257
★TULALAN BALL II X1シリーズ——268



ひさびさの超大作登場!!

MZ-2500

M25-BASIC＋マシン語

SEARCHER

優秀賞

イラスト／今井雅巳

ORESAMA

S T O R Y

セルバトロス星の高度な機械文明は、遠いむかしに荒野だったこの星を地球人が開拓したことに始まった。しかし、時がたつにつれてセルバトロス側は、地球の支配からのがれようという気運を高めていき、ついに独立戦争をしかけてきた。長期にわたって泥沼化の様相を見せはじめた戦いに、なんとか打開策を見いだそうとした地球側は、「敵基地奪回作戦――プロジェクトX――」を実行に移した。パイロットは腕利きの戦士であるキミだ。敵基地に進入して中枢を破壊するのが任務だ。はたしてキミは無事作戦を成功させることができるか……。

遊　び　方

ゲーム中でのキミの目的は、迷路の中の敵（ガーター）をたおし、落ちているアイテムを集めて、"BOSS"という親玉をたおすこと。ガン・エネルギー（GUN）とシールド・エネルギー（POWER）に注意しながら先へ進もう。

キー操作は、カーソルキーで自分をあやつり、スペースでジャンプ、無変換キーで銃を発射する。銃はカーソルキーを押した方向に撃てる。アイテムを拾ったら(GUNのパワーレベルが上がる)HELPキーを押す。するとアイテム選択モードになるから、テンキーの7と9キーで、ジャンプ・アイテムの交換ができ、1と3で銃をかえることができる。選択モードからぬけるとリターンキーを押す。また、アイテムの一種で、アトムは放射性物質名なのでとり除かなくてはいけないけれども、シールド・エネルギーの源になっている。アイテムは意外なところに隠れているから注意深くカベをさぐってみたりすると見つかるかもヨ。

打ちこみからゲーム開始まで

1、『LOADER』……キャラクター定義をして、次のプログラムをロードする。SAVE "LOADER" でセーブする。

2、『DATA.1』……グラフィックキャラクターのデータ。セーブは、BSAVE "DATA.1" ，$E000,$9FF，$E000で。

3、『DATA.2』……DATA.1をグラフィック画面に転送してほかのデータをロードする。SAVE"DATA.2" でセーブ。

4、『DATA.4』……迷路のデータ、その1。セーブは、BSAVE "DATA.4"，$E000，$1FFF，$E000。

5、『DATA.3』……迷路のデータ、その2。セーブは、BSAVE "DATA.3"，$E000，$1FFF，$E000。

6、『DATA.5』……キャラの表示、移動など。BSAVE "DATA.5"，$E000，$EFF，$E000。

7、『MAIN PROGRAM』……セーブはSAVE"MAIN PROGRAM" で。

8、『ENDING』……SAVE "ENDING"。

マシン語は、どれもCLEAR $E000として打ちこむ。終わったら、チェックサムプログラムでまちがいがないかよく調べて、必ずセーブしておこう。テープにセーブするときは順番をまちがえないようにしよう。また、プログラムをディスク版にしたいときは、メインプログラムの1420行「apss-6」を省けばOK！　さあ、ゲームの始まりだ。レコーダーへテープをセットしてBASICをロードする。キー

高屋……じゃなくて、なまずのひまごさんへ。去年の9月号P.275でも今年の9月号P.128（カラーリング・コンテスト）でも、あなたさまの左下でひっそりたたずんでいた「りっく」です。ういんだむさんが勇退？されたあと、みんなの目標（敵？）があなた1人になるかもしれないので、がんばってくださいね。（熊本県・りっく）‼いまに彼女だけのページができちゃったりして……。

ボードから、CHDIR "CMT：+リターンキー、RUN"と入力すればあとは自動的にスタートする。ディスクはローダーの指示どおりに操作するだけだ。

夢野(ゆめの)くん登場!!

えーっ、もうマキが入ってんのオ？　ちょっと早すぎるぜっ。ピンチヒッターも今月が最後なんだから、全国オリジナルプログラム球児に向かって何か言わせて！

いきなりアブナイ発言をさせてもらうけど、『みんな、誰でも思いつくような通りいっぺんのアイデアからは、もう卒業しようじゃないか？』。ここ何か月かのゲームを見ていると、パズルアクションばっかり目につくんだよね。

今月も結局、似たようなものが載ってしまったけど、みんな、もっともっと個性を出そうよ。

LOADERリスト

```
1000 '
1010 '                          LOADER
1020 '
1030 init "CRT2:":init "CRT:40,12,1,1":kmode 1:klist 0:console 0,12,0,40
1040 play init:screen ,,0:cls 3:screen ,,1:cls 2
1050 symbol (0,112),"SEARCHER",5,4,12
1060 for I=32 to 88 step 3
1070  line (0,80+I)-(319,81+I),0,BF
1080 next I:screen 1,(0,1),0
1090 color=(3,0):roll@ 80:line (0,112)-(319,168),3,BF
1100 screen ,,0,(0,1):kmode 1:key 0,"":repeat on ,2:color 4
1110 print tab(13):[1];"* LOADER *"
1120  locate 4,8:print [2];"ＧＡＭＥ　を　開始　しますか？"
1130  locate 0,10:print [6];"開始するなら SPACE キーを押してください。";
1140 if inkey$<>" " then 1140
1150 cls:console 0,12,3,37:locate 11,11:print "☆ キー操作　☆"
1160 print:print "　　移動　　…　カーソル・キー":print "　火器発射　　…　無変換・キー"
1170 print "　ジャンプ　　…　スペース・キー"
1180 print "アイテム交換　…　ヘルプ・キー";:cflash 1
1190 for I=0 to 319 step 16
1200  line (I,112)-(I+15,168),4,BF
1210   sound 3,2:sound 9,16:sound 1,9:sound 12,5:sound 8,16:sound 13,0
1220   for L=1 to 100:next L
1230  line (I,112)-(I+15,168),0,BF
1240 next I
1250 for I=61 to 164
1255  if I=>65 and I<=80 then 1270
1260  read C$:def chr$(I)=hexchr$(C$)
1270 next
1280 data 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000 ,00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1300 data 00000000000000000000000000000000000000000000000000000000 ,00000000000000000000000000000000000000000000000000000000
1320 data 01010101010101010101000000000101010101010101010101 ,C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0000040C08000C0C0C0C0C0C0C0C0
1340 data 01010101010101010002000301000000010101010101010000 ,C0C0C0C0C0C0C0C0006000A000000000C0C0C0C0C0C0C00000
1360 data 1F3F7FFAFAFAFFFF1F306FDABABABFBF1F3F7FFAFAFAFFFF ,F0F8FCBFBEBEFEFEE030F8BFBCBCFCFCF0F8FCBFBEBEFEFE
1380 data FFF9FFF9FF7F3F1FBFBFBFBFDF6F301FFFF9FFF9FF7F3F1F ,FEFEFEFEFFFCF8F0FCFCFCFCFFF830E0FEFEFEFEFFFCF8F0
1400 data 0718264C58BFBF8D0718264C5880808000718264C58808080 ,E0180402027F9FD11E0180402020101101E0180402020101101
1420 data 8E8C8C4C4C2018078080804040201807808080404020180 7 ,1111090202041 8E0010101020204 18E0010101020204 18E0
1440 data 0718264C588E84BF0718264C5880808007 18264C58808080 ,E0180402020101FDE0180402020101101E0180402020101101
1460 data BF9B91404020180780808040402018078080804040201807 ,FD2931020204 18E0010101020204 18E0010101020204 18E0
1480 data 0718264C5880BFBF0718264C5880808007 18264C58808080 ,E0180402020 1D1FDE0180402020101101E0180402020101101
1500 data 9C9898404020180780808040402018078080804040201807 ,9181410202041 8E0010101020204 18E0010101020204 18E0
1520 data 0718264C58838383071826 4C5882828207 18264C58838383 ,E018040202F1F1F1E0180402020101 0DE0180402020101 0D
1540 data 838F9F5F40201807828E90504020180783 8F9F5840201807 ,C18181F2020418E03D797D02020418E03D797D02020418E0
1560 data 0718264C5880808307 18264C5883838207 18264C58808083 ,E0180402C2313 1F1E0180402 82F1F1C1E0180402C20101E1
1580 data 8383804040201807828283434020180783838040402018 07 ,F1F13132C20418E0C1C1F1F2820418E0E1E10102C20418E0
1600 data 0718264C5880818307 18264C5B84848907 18264C5B848489 ,E0180402020181C1E0180402826111 1E0180402826111 11
1620 data 8381804040201807888484434020180788848443402018 07 ,C1810102020418E02111B1420204 18E02111B1420204 18E0
1640 data FFFFE7C6C8F0E0C000040000000403 03FF838786C8F0E1C2 ,FFCF0F1B0161410300000000 7090A0C0FFC1010101018183
1660 data 8896F0F0E1C78FFF0709 0E0000000008380808081878FFF ,070D3173870D1DFFC0C000000000000478D3171810101FF
1680 data 00000000000000000000000070C0909090000000000000000 ,000000000000000000000F80CE404E400000000000000000
1700 data 00000000000000000909 0C0700000000000000000000000 ,0000000000000000084E40CF800000000000000000000000
1720 data 00000000000000001000000000000000100000000000000 1 ,0000000000000000000000800800C0000000800800 80C0
1740 data 0101000100000000101000100000000101000100000000 ,0000008000000000C0C000C000000000C0C000C000000000
1760 data E10CA10053008430E10CA10053008430000000000000000 ,8A004218400C61008A004218400C61000000000000000000
1780 data 0680003A008A208C0680003A008A208C0000000000000000 ,1843004803208C2118430048032 08C2100000000000000000
1800 data 0000010306040602000000010200000500000001020000 5 ,0000C020101030200000000000080D0000000000000080D0
1820 data 00000000000000000300000000001070300000000000107 ,0000000000000000E0808080808C0F0E0808080808C0F0
1840 data 00000000000000000000000000000000000000000000000 ,0000000000000000000000000000000000000000000000000
1860 data 0000FFFFFFFFFFFF0000000000000000000936C00000000 ,0000FFFFFFFFFFFF0000000000000000000026D900000000
1880 data FFEFFDFDFFEDEFFF0000000000000001000000000000010 ,DCDCDCDCFCFCDDDD0000000000000109000000000000109
1900 data FFFFFFFFFFFFFFFF4C3E490000000004C3EC97600000000 ,DEFEFFFFFFFFFFFF4666980000000004666 9CE300000000
```

リスト続く

POP LOAD

えーと、むかし（といってもホンのチョット前）SRの意味とかいろいろいい合っていたけど、いまこの問題に終止符が打たれます。というのは私はNECさんに教えてもらったのです。SRはスーパーリビジョンの略で、FRのFが640Kフロッピーで、MRのMが1Mフロッピーと、いろいろでした、‼さん。（岩手県・Z80）‼真実を知るっていうのは、快感だなぁ。

```
1920 data DFDFFFFBFFDFDFDFDB0000000000000000000000000000000000 ,FCFCBCBCBCB4F4F4000000000000000000000000000000000000
1940 data DBDBFBFFFFFFFFFDF0000000000000000000000000000000000 ,F4F4F4F47C7C7CFC000000000000000000000000000000000000
1960 data 0000000000000000000000000000000000000000000000000000 ,0000000000000000000000000000000000000000000000000000
1980 data 0000F8FFFFDCE7FF0000000000000000000000986300000000 ,00000080E0F078FC000000000000000000000000040100000
2000 data 0000000000000000000000000000000000000000000000000000 ,0000000000000000000000000000000000000000000000000000
2020 data 000509100A44432E000509100A44432E000509100A44432E ,E2F754F006600E71E2F754F006600E71E2F754F006600E71
2040 data 0102000100000004123108940281431412310894028143 1431 ,0000000000000858C2E488E1C0040E5EC26488E1C0040E5E
2060 data 0040000060C0400C0D71230066F07F0F0D71230066F07F0F ,888058000020200 0C8C25C000D39B2E0C8C25C000D39B2E0
2080 data 0103000704070C1D000203020002000001030007040704 05 ,188200C244C2445200108808100000000000004040404040
2100 data 0704040704040407020000020818181A0704040704040407 ,C44244C244C244C200000000001010104040404040404040
2120 data 0000000000000000000018181818000000000000000000 ,0000000000000000000000828000000000000000000000
2140 data 0000000000000000000000000000000000000000000000 ,0000000000000000001E00001E00000001E00001E0000
2160 locate 13,0:print "NOW LOADING.":screen ,,,(1):view@ (0,24)-(319,86)
2170 new on 0:new on 3:clear &HC000
2180 bload "DATA.1":run "DATA.2"
```

DATA.2

```
 10 '
 20 '          MAKING GRAPHIC CHARACTER PROGRAM
 30 '
 40 cls 2
 50 poke &HEA00,$21,0,$E0,$11,0,$C0,1,$FF,9,$ED,$B0,$C9
 60 '
 70 for I=0 to 1  : screen ,,I : poke &H586,$22+I
 80 call $EA00
 90 '
100  color replace (0,0)-(95,31),(2,1)
110  color replace (192,0)-(319,31),(2,4)
120  color replace (0,32)-(96,63),(2,8)
130  color replace (96,32)-(223,47),(2,1)
140  color replace (96,48)-(223,63),(2,4)
150  color replace (224,32)-(319,63),(2,8)
160 '
170 move (0,0),96,32,(96,0),,,or
180 move (192,0),96,32,(96,0),,,or
190 move (0,32),96,32,(96,0),,,or
200 '
210 move (96,48),128,16,(96,32),,,or
220 move (224,32),64,16,(96,32),,,or
230 move (224,48),64,16,(160,32),,,or
240 '
250 move (96,0),96,32,(0,168)
260 move (96,32),128,16,(0,0)
270 '
280 next I
290 '
300 clear &HC000
310 bload "DATA.4",&HC000
320 poke $585,$22:poke &HEA00,$21,0,$C0,$11,0,$A0,1,$FF,$1F
330 call $EA00
340 bload "DATA.3",&HC000
350 bload "DATA.5",&HE000
360 run "MAIN PROGRAM"
```

チェックサムリスト

```
 10 'CHECK-SUM PROGRAM
 20 dim TS(15)
 30 print chr$(12);
 40 print "TATEYOKO CHECK SUM DUMP LIST"
 50 print:input "START ADDRESS (HEX)=";ST$
 60 print:input "E N D ADDRESS (HEX)=";ET$
 70 SA=val("$"+ST$):EA=val("$"+ET$)
 80 for J=0 to 15:TS(J)=0:next
 90 print "ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 ";
100 print "+8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM"
110 for I=1 to 16:YS=0
120 print right$("000"+hex$(SA),4);" ";
130 for J=0 to 15 :A=peek(SA):TS(J)=TS(J)+A:YS=YS+A
140 SA=SA+1:print right$("0"+hex$(A),2);" ";
150 next J
160 print ": ";right$("0"+hex$(YS),2)
170 next I
180 print "------------------------------";
190 print "------------------------------"
200 print "SUM  ";:YS=0
210 for J=0 to 15:YS=YS+TS(J)
220 print right$("0"+hex$(TS(J)),2);" ";
230 next J
240 print ": ";right$("0"+hex$(YS),2)
250 print
260 if EA>SA then 80
270 end
```

メインプログラムリスト

```
 10 '
 20 '            「 SEARCHER 」 MAIN PROGRAM
 30 '
 40 color=(4,14):roll@:clear &HC000:color=(5,7):poke &HEF1C,peek(&H586)
 80 clear:call $E500:poke &H2FD,2:click off
 90 klist 0:poke &HEF00,19,13,0,0,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0:clear
100 poke &HEF10,0,0,0,0,0,0,0,0,4,2,0:color=(6,14):def int A,C-Z:BLV=6:LLV=6
110 kmode 0:poke &H586,peek(&HEF1C):gosub 1450:poke &HEE00,6,2,$DF,$23,$C9
120 EN=LLV*6:BE=BLV*6:screen ,,0,,15,(13)
130 init "CRT:40,25,0,0":screen 1,(1):priority $FEEE:poke &H585,$38
140 for I=$B000 to $B3FF:poke I,0:next
150 gosub *GAMEN:view@ (0,16)-(319,199):repeat on ,4:locate ,,0
160 for L=3 to 18:locate 4,L:cgen 1:print spc(32);:next:cgen:call $EC00
170 gosub *ITEM_DISP:interval 1:on interval gosub 410:interval off
180 on help gosub *HELP:help on:screen ,,1,(0,1),15,(13,15)
190 play off:on play gosub 1220:screen ,,0,,13
200 '>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> GAME START! <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
```


POP LOAD

わーい、初投稿だいっ。4月号、P.262の鷗瀬君。J.D.先生に向かってよくもあんなことを！　短時間でやればいいってもんじゃない。あんまり早すぎるとせっかくのソフトが泣いちゃうぞ。きっとファルコムが怒りに行くぞ。ところで、よく解けたな。(徳島県・沢井良太)。‼ファルコムは泣かないだろうけど、RPGってのは早解きだけが遊び方のすべてじゃないぜ。

```
  210 for I=24 to 151:line (32,I)-(287,I),0,BF:next I
  220 play init:play "T128L16@V120O3@1C2F2G2CG>>C1","@11@V115T160L805CEGCEGCEG@V120CEGCEG","@14@V125T128L
805C1&C1&C2&C","V150ST128C1&C1&C2&C8","V15T128O4C1&C1&C2&C8","V15T128O2C1&C1&C2&C8"
  230 screen ,,1:play on:play "R4":MM=0:interval on
  240 sound 7,$31:sound 8,16:sound 6,15:sound 12,5
  250 '>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> MAIN <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
  260 out &HF4,$8C:out &HF5,$1F
  270 if peek(&HEF14)=1 then
  280  out &HF4,$8C:out &HF5,$1A:poke &HEF14,0:EN=EN-2+SH:gosub *ORE:call $EE00
  290  MC$="@V127T255L24@1803":play MC$+"CC+",MC$+"R32CC-",MC$+"O3CC-"
  300 end if
  310 if peek(&HEF1B)>0 then BE=BE-.5-peek(&HEF0C)/3:gosub *ORE:poke &HEF1B,0
  320 call $E250:IT=peek(&HEF0A):if IT>3 and IT<13 then *ITEM
  330 A$=scrn$(peek(&HEF00),peek(&HEF01))
  340 if A$>"!" and A$<"※ and SH=0 then poke &HEF14,1
  350 if peek(&HEF1A)=1 then *CLEAR
  360 sound 8,16:call $E250:call $E6B0:for L=1 to 10:call $E421:next
  370 if EN=0 or BE=0 then *GAME_OVER
  380 if peek(&HEF17)=1 then *CONGRA
  390 goto 260
  400 '>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> SUB <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
  410 screen ,,0,,13:call $E040:screen ,,1,,15:return
  420 *ITEM
  430 X=peek(&HEF00):Y=peek(&HEF01)
  440 A$=scrn$(X,Y):if asc(A$) mod 4<>1 or A$<"Y" then 360
  450 interval off:call $EE00:on IT-3 gosub 520,530,540,550,560,570,580,590,600
  460 cgen 1:locate X,Y:print "==◆◆◆◆==";:cgen
  470 poke &HB000+X+Y*40,0,0:poke $B000+X+(Y+1)*40,0,0:gosub *ORE
  480 if IT<11 then
  490   poke &HC000+peek(&HEF18)*16+peek(&HEF19)*128*8+(X-4)/2+(Y-3)*64,0
  500 end if
  510 interval on:goto 330
  520 ATOM=ATOM+1:LLV=LLV+2:gosub *ITEM_MUSIC:gosub *ITEM_DISP:return
  530 WEAPON(0)=1:BLV=BLV+2::gosub *ITEM_MUSIC:gosub *ITEM_DISP:return
  540 WEAPON(1)=1:BLV=BLV+2::gosub *ITEM_MUSIC:gosub *ITEM_DISP:return
  550 WEAPON(2)=1:BLV=BLV+2::gosub *ITEM_MUSIC:gosub *ITEM_DISP:return
  560 WEAPON(3)=1:BLV=BLV+2::gosub *ITEM_MUSIC:gosub *ITEM_DISP:return
  570 WEAPON(4)=1:BLV=BLV+2::gosub *ITEM_MUSIC:gosub *ITEM_DISP:return
  580 WEAPON(5)=1:SH=1:BLV=BLV+2::gosub *ITEM_MUSIC:gosub *ITEM_DISP:return
  590 BE=BE+10:play ,,,,,"T255L32O5V15C06C":return
  600 EN=EN+3:play ,,,,,"T255L32O5V15GCG":return
  610 *GAMEN
  620 view@ (0,0)-(0,0):screen ,,0,(0,1),13,(13,15):line (0,16)-(319,199),0,BF
  630 pen 3:line (2,170)-(316,202),5,B:pen:line (32,24)-(287,151),5,BF
  640 line (110,167)-(178,175),5,BF:paint (160,180),8,5
  650 symbol (112,168),"※ITEM ※",1,1,9
  660 screen ,,1,,15,(13,15):line (0,0)-(319,167),0,BF:color=(12,15)
  670 locate 15,1:print [2];"Programed 1986 BY ORESAMA"
  680 locate 0,0:print [1];string$(40,135)
  690 locate 3,0:print [6];" SEARCHER "
  700 symbol (1,153),"POWER",1,1,15:symbol (0,153),"POWER",1,1,15
  710 line (64,153)-(64+LLV*8,159),1,BF
  720 symbol (1,161)," GUN",1,1,15:symbol (0,161)," GUN",1,1,15
  730 line (64,161)-(64+BLV*8,167),1,BF
  740 screen ,,1
  750 *ORE:screen ,,1
  760 if EN>LLV*8 then EN=LLV*8 else if EN<0 then EN=0
  770 if BE>BLV*8 then BE=BLV*8 else if BE<0 then BE=0
  780 line (64,153)-(64+LLV*8,159),1,BF
  790 line (64,153)-(64+EN,158),10,BF
  800 line (64,161)-(64+BLV*8,167),1,BF
  810 line (64,161)-(64+BE,166),10,BF
  820 screen ,,1:return
  830 *ITEM_MUSIC:sound 10,0
  840 play "T128L805@V110@1805Q8C4.Q6C16C16CCCCG1AAAG1&G2","T128@15@V105L404Q8C1Q6G1Q8L8Q6FFFG1&G2","T128
L8@1@V105L405Q8CRCRGRGR@5L8Q6DDDE1&E2":play wait
  850 return
  860 *ITEM_DISP
  870 locate 2,22:print [2];"FOR ATTACK"
  880 for I=1 to 2:if WEAPON(I)=1 then locate I*4,23:cgen 1:print chr$(89+I*4,90+I*4);"◆◆◆";chr$(91+I*4,9
2+I*4);
  890 next I:cgen
  900 locate 14,22:print [2];"FOR JUMP"
  910 for I=0 to 1:if WEAPON(3+I)=1 then cgen 1:locate 15+I*4,23:print chr$(101+I*4,102+I*4);"◆◆◆";chr$(1
03+I*4,104+I*4);
  920 next:cgen
```

リスト続く

POP LOAD

大学落ちてから初めてPLにはがき出します。いやー、熊本県民になる予定が、なぜかいつまでたっても長崎県民のままだぜい。斎生！　斎生！　もう1つ斎生！　でも、気をとり直して、これからもはがきを出しまっす！　よろしくお願いしま～す。(長崎県・鳩)。‼そうだ、いつまでも終わってしまったことにクヨクヨしててもしょうがない。鳩君のように、何も考えない……いやちがった、クヨクヨしない人間こそ明日の勝利をつかむのだ。

```
  930 locate 24,22:print [2];"SHILD"
  940 if WEAPON(5)=1 then cgen 1:locate 25,23:print "mn***op";:cgen
  950 locate 31,22:print [2];"ATOM"
  960 locate 31,23:cgen 1:print "qr***st";:cgen:print using "x##";ATOM;
  970 return
  980 *HELP:interval off:help off:play off:locate 0,23:print [6];"NOR****MAL";
  990 locate 11,23:print [6];"NOR****MAL";:repeat off:sound 10,0
 1000 cflash@ (WEP*4,23)-(WEP*4+2,24),1
 1010 cflash@ (JUM*4+11,23)-(JUM*4+13,24),1
 1020 locate 0,0:key 0,"":A$=input$(1)
 1030 Q=WEP:WEP=WEP+(A$="3")*(WEP<2)-(A$="1")*(WEP>0)
 1040 W=JUM:JUM=JUM+(A$="9")*(JUM<2)-(A$="7")*(JUM>0)
 1050 if scrn$(WEP*4,23)<"A" then WEP=Q
 1060 if scrn$(JUM*4+11,23)<"A" then JUM=W
 1070 poke &HEF08,JUM:poke &HEF0C,0
 1080 if WEP=1 then poke &HEF0C,2 else if WEP=2 then poke &HEF0C,1
 1090 locate 0,23:print chr$(26);:gosub *ITEM_DISP:if A$<>chr$(13) then 980
 1100 poke &HEF0B,1+WEAPON(0)*2
 1110 interval on:help on:play on:play "R":repeat on ,4:return
 1120 *CLEAR:interval off:sound 10,0:priority $FEEF
 1130 screen ,,0,(0,1),13,(13,15):line (32,16)-(319,167),0,BF:screen ,,1
 1140 if peek(&HEF19)>100 then *UP
 1150 poke &H586,peek(&HEF1C):poke &H585,$38:poke &HEF18,0,0,0
 1160 poke &HEF00,21,15,0:gosub 1450:goto 1190
 1170 *UP
 1180 poke &H586,$22:poke &HEF18,0,7,0:poke &HEF00,18,11,0:gosub 1620
 1190 poke &HEF09,0:screen ,,1,(0,1),15,(13,15):call $EC00:priority $FEEE
 1200 goto 170
 1210 *MUSIC
 1220 play "T255L8@1803@V110"+mid$("EEGEEEGEEEGEEEGEDDFDDDFDDDFDDDFDCCECCCECCCECCCECDDFDDDFDDDFDDDFDR",MM
+1,1):if MM mod 16=0 then ZS=-56*(MM<16)+126*(MM>15)*(MM<32)+204*(MM>31)*(MM<48)-126*(MM>47)
 1230 sound 10,13:sound 5,2:sound 4,ZS:MM=MM+1+64*(MM=63):return
 1240 '>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> GAME OVER <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
 1250 *GAME_OVER
 1260 sound 10,0:interval off:help off:play off
 1270 priority $FEEF:play "T120@V125@103C4":pause 20:screen ,,0,,13
 1280  play "@19T255L3204@V125B+BB-AA-GG-FF-EE-DD-03C>C>C>C"
 1290 X=peek(&HEF00):Y=peek(&HEF01):move (200,0),16,17,(X*8,Y*8-1)
 1300 screen ,,1,,15:line (0,24)-(319,144),0,BF:move (48,184),16,16,(X*8,Y*8),,1
 1310 for I=3 to 18:locate 4,I:cgen:print spc(32);:next
 1320 priority $FEEE:move (0,0),16,16,(X*8,Y*8)
 1330 cgen 1:locate X,Y:print chr$(149,150);"***";chr$(151,152);
 1340 cgen:locate 15,10:print [2];"GAME OVER"
 1350 pause 30
 1360 for I=1 to 0 step -1
 1370 for L=3 to 18:locate 4,L:print [I];string$(32,135);:next L,I
 1380 locate 13,8:print "[1] CONTINUE"
 1390 locate 13,11:print "[2] START"
 1400 cflash 1:locate 6,16:print [2];"PLEASE PUSH [1] OR [2] KEY.":cflash
 1410 A$=inkey$:if val(A$)=1 then poke &HEF00,19,13,0,0,0:poke &HEF09,0:poke &HEF14,0,0,0,0,4,2:goto 110
 1420 if val(A$)=2 then locate 12,3:print [3];"JUST A MOMENT!":poke &H2FD,1:view@ (0,0)-(0,0):apss -6:whi
le cmt(0)=-1:wend:bload "DATA.1":run "DATA.2"
 1430 goto 1410
 1440 '>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> CHARACTER <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
 1450 def chr$(65)=hexchr$("FEFFFFFFFFC1FFFFFE00FFFFC1FFFFC1FEFFFFFFFFC1FFFF")
 1460 def chr$(66)=hexchr$("1FFFFFFFCFCFFFFFDF00FFCFFFFFFFAB1FFFFFFFFFFFFFFF")
 1470 def chr$(67)=hexchr$("C1C1FFFFFFFFFF3FFFFFFFFFC01F0000C1C1FFFFFFFF1F00")
 1480 def chr$(68)=hexchr$("ABABABFFFFFFFFFCABABABFF03F80000ABABABFFFFFFF800")
 1490 def chr$(69)=hexchr$("FF1010F7EF0000000001E6181097600855011 6FF10906088")
 1500 def chr$(70)=hexchr$("FF0404C33F00808000C03B3CC003001855C03CC3040318A7")
 1510 def chr$(71)=hexchr$("AFDF0000000000001020C40503847800FF20D40C09080403")
 1520 def chr$(72)=hexchr$("FBFD8000000000008402478A32C10000FB80252830D010E0")
 1530 def chr$(73)=hexchr$("3FFFFFFFD5D5D5D50E00FFD5D5D5D5D53FFFFFFFD5D5D5D5")
 1540 def chr$(74)=hexchr$("FCFFFFFFC7FFFFDB0000FFC7FFFFDBFFE4FFFFFFC7FFFFF")
 1550 def chr$(75)=hexchr$("F7FFFFFFBFFFFF3FF7FFFFBFBFFF000EF7FFFFFFBFFFFF3F")
 1560 def chr$(76)=hexchr$("FFFFDFDFFDFDFFFFFCFF035F5D7DFF0000FFFFFDFDFFDFFFE4")
 1570 def chr$(77)=hexchr$("3F409CAFBC98909000001C20200000003F409CA0A0808080")
 1580 def chr$(78)=hexchr$("FC02050101090909000000000000000FC02050101090909")
 1590 def chr$(79)=hexchr$("808080A094403F0000000020100000008080A094403F00")
 1600 def chr$(80)=hexchr$("01090101C502FC0000000000000000001090101C502FC00")
 1610 return
 1620 def chr$(65)=hexchr$("00000000000000078FCFDFD7D7B3B3B180C0C0C0C080818")
 1630 def chr$(66)=hexchr$("000000000000000C3E1E9E9E9C8C8804060202020400")
 1640 def chr$(67)=hexchr$("0000000000000000311584DCDC888888101080404000808")
 1650 def chr$(68)=hexchr$("00000000000000000086869E3E3E3404000202020200000")
 1660 def chr$(69)=hexchr$("0000000000000007CFEFEFEFEFC70060C060242661C1000")
```


POP LOAD

4月号、P.262のみたか君、私は『太陽の神殿』を1時間ぐらいで解けたぞ（自慢しているわけではないこともない）。しかし、あまりおもしろくはなかった。いま、おもしろいゲームは『マデリーン』と『三国志』ですよ。とくに『三国志』は最高。PC-98は速いから！（山口県・さら　あおい）‼今度は、『三国志』のレポート、期待しているヨン！

```
1670 def chr$(70)=hexchr$("0000000000000000CC9E3E7EFEFEFEFC4402021A0A0A0A04")
1680 def chr$(71)=hexchr$("00000000000000000E9FDFDFDF8E80380009090C41808008")
1690 def chr$(72)=hexchr$("000000000000000007C7903872777F3F00418008222111030")
1700 def chr$(73)=hexchr$("0000000000000000000000000009DDDA45DEEA929098444")
1710 def chr$(74)=hexchr$("00000000000000000000000000E0F0F3AABFFFAA0B613130")
1720 def chr$(75)=hexchr$("0000000000000000E9E0DE1E1FDFCE806020420201414280")
1730 def chr$(76)=hexchr$("00000000000000007C7037170777723204000301010102l")
1740 def chr$(77)=hexchr$("0000000000000000EEEDED007F6F77002020202801010108")
1750 def chr$(78)=hexchr$("0000000000000000CBEDED00766F7F00502020408A010188")
1760 def chr$(79)=hexchr$("0000000000000000EDEFEE00DE9E7E0060202038030202O8")
1770 def chr$(80)=hexchr$("0000000000000000ED6DE7006EFEFC0030202082030202O28")
1780 return
1790 '>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> COMPLITED <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
1800 *CONGRA:interval off:sound 10,0:play off:help off:sound 7,$31
1810 cls:screen ,,1,(0,1):line (0,24)-(319,143),0,BF:view@ (0,16)-(319,151)
1820 X=peek(&HEF15)+1:Y=peek(&HEF16):circle (X*8,Y*8),20,6:paint (X*8,Y*8),14,6
1830 for I=1 to 50:color ,,2
1840  sound 8,16:sound 12,rnd*30
1850  sound 6,rnd*15:sound 13,0
1860 for L=1 to 100:next:color ,,0:next
1870 locate 3,11:cflash 1:print [2];"'BOSS' WAS BROKEN TO PIECES"
1880 A$="T180@V115L8C4CCDEFG2.A2A2B1&B1"
1890 play "@18Q705"+A$,"@2Q804"+A$,"@3Q806"+A$
1900 play wait:pause 50:poke &H2FD,1:cflash:run "ENDING"
```

ENDINGリスト

```
  10 '
  20 '        ENDING PROGRAM
  30 '
  40 poke &H2FD,1:init "CRT2:320,200,256":init "CRT:,,,1":cls 3:color ,,,,1
  50 view@ (0,0)-(319,191):for I=1 to 300:pset (rnd*320,rnd*200),rnd*6+1:next I:color ,,,,0
  60 call $ED00:poke &HEE00,0,$40,$1F:poke &H2FD,2:play init:on play gosub 120:play on:play "@4T11805@4@
V120L8EFRG>RCR"
  70 read A$,CO:color $1B7:if CO=1 then color $B8 else if CO=2 then color $38
  80 if A$="END" then play off:gosub 120:play "":poke &H2FD,1:cls 3:end else if A$="WAIT" then pause 50:
A$=""
  90 locate 20-len(A$)/2,23:print A$:print
 100 goto 70
 110 '
 120 play "T118@4@V12006L8EDCR<ARA>RDC<BRGRGRB+BAGFEFGARBRB+","@V115T118@28L405GFEDFEDCD8E8FGFEDC4","@11
@V120T11805L8DDA4A4A4CCG4G4G4DDGFGFGFE4D4C4","V15T118L104DCL8C<BAGFEFEFGAB>C4","V15T118L103DCL8C<BAGFEFEF
GAB>C4"
 130 return
 140 '
 150 data "CONGRATULATIONS!",2,,0,"YOU ARE A GOOD PLAYER!",0,,0,,0,,0,,0
 160 data "WAIT",0,,0,,0,,0,,0,,0
 170 data "THANK YOU VERY MUCH!",1
 180 data "THIS QUESTION COMPLETED BY YOU!",1
 190 data "AND YOU SAVED THE WORLD.",1
 200 data "NOW,PEACE IS COMED EVERYONE.",1
 210 data "PROBABLY,LAST WAR IN THE WORLD IS THIS.",1
 220 data "AND LAST HERO IN THE WORLD IS YOU!",1,"",1,"",1
 240  data "WAIT",0
 250 data ,0,,0,,0,,0,,0,"CHARACTERS",1,,0,"DULL FLYER",0
 260 data ,0,"TRANSFORMER",0,,0,"WINDER-U.F.O.",0,,0
 270 data "MOSE",0,,0,"BOSS-METAL",0,,0,,0,,0,,0,,0,,0
 280 data "WEAPONS & OUTFITS",1,,0,"AUTO GUN",0,,0,"HYPER GUN",0,,0,"BEEM GUN",0,,0,"JUMP BOOTS",0,,0,"H
IGH JUMP CAPSULE",0,,0
 290 data "GAS SHIELD",0,,0,"ATOMIC BOMB",0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0,,0
 300 data ,0,,0,,0,,0,,0,"PROGRAM PRODUCED 1984",2
 310 data "BY ORESAMA SOFT",2,,0,,0,,0,,0
 320 data "END",0
```

PRINT. MAPリスト

```
10 dim C(64)
20 for I=1 to 13:read C(I):next I
30 screen ,,1,(1):poke &H585,$22
40 cls 3:print [2];"MAP OF ";[6];"'SEARCHER'"
50 for I=0 to $3FFF
60 line (abs(I mod 128)*2,abs(I¥128)+8)-step (1,0),C(peek(I+$A000) and $3F)
```

リスト続く

POP LOAD

6月号、P.235のPUP君、ぼくもまったく同感です。『ウルティマ』、『ザナドゥ』などのゲームを小学生のガキがやるのかと思うと、せっかくの名作もだめになってしまいます。パソコンからファミコンへの安易な移植は考え直す必要があると思います。(大阪府・喜屋武論) ‼いいゲームなら、より多くの人が楽しむようになったほうがいいんじゃない？

```
 70 next I
 80 line (143,93)-(144,93),3
 90 color=(3,rnd*15):goto 90
100 data 9,9,9,13,11,11,10,10,10,10,10,10,14
```

DATA.1

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E000 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 : 02
E010 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 : 01
E020 00 00 00 00 00 00 00 00 F8 1F 00 00 00 00 00 : 17
E030 C2 1F F8 03 70 00 00 0C 00 00 00 00 C2 7F FE 03 : 9A
E040 F8 1F 00 0C 00 00 00 00 C2 7F FE 03 00 00 00 00 : 65
E050 FE 7F 00 00 C0 03 E0 07 64 00 00 06 00 00 06 1F : BE
E060 00 00 00 00 64 60 06 06 FE 7F 06 1F 00 00 00 00 : 72
E070 64 60 06 06 00 00 00 00 FE 7F 00 00 60 04 F8 1F : C8
E080 B0 1F F8 0D 0C 00 8F 18 40 00 00 00 B0 7F FE 0D : 01
E090 FE 7F 8F 18 40 00 00 00 B0 7F FE 0D 00 00 00 00 : 9E
E0A0 44 4C 00 00 10 08 F8 1F D8 18 58 1B BF B3 3E 08 : DA
E0B0 00 00 60 00 D8 7F 5E 1B 44 4C 0E 08 00 00 60 00 : 36
E0C0 D8 78 5E 1B 00 00 00 00 FF FF 00 00 F0 01 FC 3F : F3
E0D0 EC 1F 58 37 04 00 36 04 F0 01 30 00 EC 7F 5E 37 : F9
E0E0 FF FF 06 04 F0 01 30 00 EC 7F 5E 37 00 00 00 00 : 29
E0F0 00 01 00 06 F8 03 FE 3F F6 18 58 6F F8 3D 04 00 : 4D
-----------------------------------------------------
SUM  D1 9F A1 96 B4 EE 2F AE F7 17 4E FE 6D 73 F6 CC : 22

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E100 F8 03 02 00 F6 7F 5E 6F 68 19 04 00 F8 03 02 00 : C1
E110 F6 78 5E 6F 00 00 00 00 90 00 00 06 64 00 FF 7F : B3
E120 FA 1F F8 5F B8 09 08 00 FC 33 07 00 FA 7F FE 5F : 45
E130 B0 09 08 00 64 00 07 00 FA 7F FE 5F 00 00 00 00 : 02
E140 90 01 60 00 FC 03 CF CC 9A 0F F8 5F 90 01 60 00 : 7C
E150 FC 03 37 B3 9A 7F FE 5F 90 01 00 00 FC 03 07 80 : 76
E160 9A 7F FE 5F 00 00 00 00 90 00 F0 00 FF FF F8 7F : 6B
E170 EA 07 F0 58 90 01 F4 04 FF FF 00 00 0A 7F FE 5F : A6
E180 90 00 04 04 FF FF 00 00 4A 7F FE 58 00 00 00 00 : B5
E190 B8 39 60 00 FF FF FC 7F EA 03 E0 5F 88 01 62 08 : E9
E1A0 FF FF 00 00 0A 1F F8 5F B8 39 02 08 FF FF 00 00 : 77
E1B0 6A 1F F8 5F 00 00 00 00 10 00 00 00 00 00 FC 3F : 2B
E1C0 FA C1 C3 58 10 00 83 18 04 21 00 00 9A 0F F0 5F : 9E
E1D0 10 00 83 18 04 21 00 00 BA 0F F0 58 00 00 00 00 : E1
E1E0 10 00 00 00 00 00 F8 3F FA F0 8F 5F 10 00 23 33 : 85
E1F0 C0 03 00 00 FA C7 E3 5F 10 00 23 33 00 00 00 00 : 2C
-----------------------------------------------------
SUM  33 48 87 0B 4E 10 80 32 6B B5 73 6D 1C 13 CD 15 : 2E

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E200 FA 07 E0 5F 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 F8 1F : 57
E210 FA D0 0F 5F 10 10 1F 3E 00 00 00 00 FA C3 C7 5F : 98
E220 00 00 1F 3E 00 00 00 00 FA 43 C0 5F 00 00 00 00 : B9
E230 00 00 00 00 00 00 E0 07 8A F8 1F 5F 00 00 0E 1C : 11
E240 00 00 00 00 8A F3 CF 5F 00 00 0E 1C 00 00 00 00 : D5
E250 8A 23 C0 5F 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : CC
E260 FA F8 1F 5F 00 00 00 00 00 00 00 00 FA F3 CF 5F : 8B
E270 00 00 00 00 00 00 00 00 FA 03 C0 5F 00 00 00 00 : 1C
E280 00 00 00 00 00 00 00 00 FE F8 DF FF 00 00 00 00 : D4
E290 00 00 00 00 FE F3 CF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 : BF
E2A0 FE 03 C0 FF 00 00 00 00 00 00 00 00 B8 03 : 7B
E2B0 FE F8 DF FF 00 00 00 00 00 00 B8 03 FE F3 CF FF : 4E
E2C0 00 00 00 00 00 00 B8 03 FE 03 C0 FF 00 00 00 00 : 7B
E2D0 00 00 00 00 00 00 FE 3F 02 F0 0F 40 00 00 00 00 : 7E
E2E0 00 00 FE 3F 02 E3 07 40 00 00 00 00 00 FE 3F : A6
E2F0 02 03 00 40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FE 7F : C2
-----------------------------------------------------
SUM  76 F0 8A 37 9A D9 5A 25 7C 29 13 7A F2 A9 1F B9 : BE

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E300 FA F1 8F 5F 00 00 00 00 00 00 FE 7F FA C7 E3 5F : 59
E310 00 00 00 00 00 00 FE 7F FA 07 E0 5F 00 00 00 00 : BD
E320 00 00 00 00 00 00 FE 7F FA C3 C3 5F 00 00 00 00 : 5C
E330 80 01 FE 7F FA 0F F0 5F 00 00 00 00 80 01 FE 7F : 54
E340 FA 0F F0 5F 00 00 00 00 00 00 80 01 00 00 FE 7F : 56
E350 F6 07 E0 6F 80 01 00 00 C0 03 FE 7F F6 1F F8 6F : 89
E360 00 00 80 01 C0 03 FE 7F F6 1F F8 6F 00 00 00 00 : 3D
E370 00 00 C0 03 80 01 F8 7F EC 0F F0 37 C0 03 00 00 : A0
E380 E0 07 F8 7F EC 7F FE 37 00 00 C0 03 E0 07 F8 7F : 1F
E390 EC 7F FE 37 00 00 00 00 00 00 80 01 00 00 FE 7F : 9E
E3A0 D8 1F F8 1B 80 01 00 00 C0 03 FE 7F D8 7F FE 1B : 3B
E3B0 00 00 80 01 C0 03 FE 7F D8 7F FE 1B 00 00 00 00 : 31
E3C0 00 00 00 00 00 00 FE 0F B4 1F F8 0D 00 00 00 00 : E5
E3D0 80 01 FE 0F B4 7F FE 0D 00 00 00 00 80 01 FE 0F : 5A
E3E0 B4 7F FE 0D 00 00 00 00 00 00 00 00 FE 7F : BB
E3F0 64 1F F8 06 00 00 00 00 00 00 FE 7F 64 7F FE 06 : E5
-----------------------------------------------------
SUM  A6 4C FF A4 9A 16 DA 2D E2 9C 39 8D CC F0 C5 79 : 8A

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E400 00 00 00 00 00 00 FE 7F 64 7F FE 06 00 00 00 00 : 64
E410 00 00 00 00 00 00 FE 7F C4 00 00 03 00 00 00 00 : 44
E420 00 00 FE 7F C4 60 06 03 00 00 00 00 00 00 FE 7F : 27
E430 C4 60 06 03 00 00 00 00 00 00 00 00 F8 7F : A4
E440 A4 1F F8 01 00 00 00 00 00 00 F8 7F A4 7F FE 01 : 55
E450 00 00 00 00 00 00 F8 7F A4 7F FE 01 00 00 00 00 : 99
E460 00 00 00 00 00 00 FC 7E 20 00 00 00 00 00 00 00 : 9A
E470 00 00 FC 7E 24 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FC 7E : 18
E480 24 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FE 3E : 60
E490 20 24 10 00 00 00 00 00 00 00 00 FE 3E 20 24 10 : 40
E4A0 00 00 00 00 00 00 FE 3E 20 24 10 40 00 00 00 00 : D0
E4B0 00 00 00 00 00 00 F8 1C 20 22 20 00 00 00 00 00 : 76
E4C0 00 00 F8 1C 20 22 20 00 00 00 00 00 00 00 F8 1C : 8A
E4D0 20 22 20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 62
E4E0 20 01 40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 20 21 40 08 : EA
E4F0 00 00 00 00 00 00 00 00 20 01 40 00 00 00 00 00 : 61
-----------------------------------------------------
SUM  EC C6 60 1D 08 82 0C 58 4C 45 62 07 E4 C4 36 1F : 14

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E500 00 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 80 00 01 00 01 : 85
E510 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 80 00 00 : 83
E520 80 00 00 01 00 00 00 00 F8 01 00 0C 00 00 00 00 : 86
E530 00 20 04 40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 64
E540 00 01 00 01 80 00 80 00 80 00 00 01 00 00 00 00 : 83
E550 FE 01 06 07 00 00 E0 07 00 20 04 20 00 00 00 00 : 37
E560 00 00 00 00 00 00 00 00 80 01 00 06 80 01 80 01 : 89
E570 80 01 80 01 00 00 00 00 FE 00 8F 00 60 00 F8 1F : 06
E580 00 20 04 00 00 01 00 01 40 01 80 00 80 00 80 02 : E9
E590 40 01 40 0E C0 00 80 00 80 00 00 03 00 00 00 00 : 52
E5A0 7C 30 12 00 10 00 F8 1F 00 20 04 00 00 01 00 01 : 0B
E5B0 40 00 80 00 80 00 00 02 20 06 40 00 C0 02 C0 02 : 2C
E5C0 A0 03 40 03 00 00 00 00 FF 00 02 00 70 0E FC 1F : 80
E5D0 00 20 04 00 00 01 00 15 C0 00 80 00 A8 00 00 03 : 25
E5E0 30 0D 58 19 E0 02 C0 02 30 07 40 07 00 00 00 00 : D0
E5F0 80 16 04 02 38 1C FE 1F 00 20 04 00 00 FE 00 3F : 6E
-----------------------------------------------------
SUM  4A BE 80 76 68 20 16 5F C5 71 1D BE B8 11 34 87 : 90

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E600 A0 F8 7F 00 FC 00 1F 05 90 00 30 05 E0 FD E0 3F : 00
E610 40 FF BF 07 00 00 00 00 A8 1B 00 00 9C 3F F9 0F : B3
E620 00 20 04 00 00 00 00 00 00 01 00 00 10 00 00 00 : BD
E630 00 01 60 03 C0 1F E0 07 C0 3E F8 03 00 00 00 00 : 23
E640 80 12 00 00 1C 3C F8 3C 00 10 04 00 00 00 00 01 : 33
E650 00 01 00 00 80 00 80 00 00 06 C0 01 C0 03 C0 02 : 4D
E660 80 02 C0 03 00 00 00 00 80 13 24 00 FF FF FE 87 : 7F
E670 40 08 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 50
E680 70 06 00 05 C0 03 80 03 80 03 C0 03 00 00 00 00 : 07
E690 98 02 02 08 00 00 FC 03 60 04 10 00 00 02 00 03 : 1C
E6A0 00 05 40 00 C0 00 A0 00 C0 00 40 01 C0 01 80 00 : E7
E6B0 80 02 80 03 00 00 00 00 00 11 01 10 E4 27 FC 01 : 2F
E6C0 20 02 20 00 00 02 40 02 00 0D 40 00 40 02 B0 00 : C5
E6D0 90 08 20 05 C0 01 80 01 80 00 80 03 00 00 00 00 : 02
E6E0 00 11 01 00 C0 03 38 00 00 01 40 00 00 02 60 04 : B4
E6F0 80 18 40 00 20 06 18 01 30 08 60 0C C0 01 00 02 : 7E
-----------------------------------------------------
SUM  D8 77 AD 22 78 6A A3 5A C8 B9 89 2C EF 6D A3 E2 : 14

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E700 40 00 80 03 00 00 00 00 10 01 01 02 00 00 00 00 : D7
E710 00 41 80 00 00 02 20 04 40 18 40 00 20 04 10 02 : BD
E720 30 08 30 08 C0 01 10 02 20 00 80 03 00 00 00 00 : E6
E730 00 01 02 04 00 00 00 00 00 21 80 00 00 00 08 00 : B0
E740 00 00 00 00 00 10 00 00 00 09 00 00 C0 03 10 06 : F2
E750 30 18 C0 03 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 : 0C
E760 00 01 80 00 00 04 30 08 40 38 20 00 10 0C 1C 02 : 8F
E770 38 09 38 10 C0 03 00 06 20 00 C0 03 00 00 00 00 : 35
E780 00 00 00 00 00 00 B8 01 FE 01 C0 FF 80 01 80 01 : 79
E790 80 01 80 01 80 01 80 01 00 00 80 01 00 01 00 01 : 87
E7A0 00 01 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 46 EC : B3
E7B0 00 01 00 00 80 01 80 01 80 01 80 01 80 01 80 01 : 07
E7C0 00 00 80 01 00 01 00 01 00 01 80 00 00 00 00 00 : 04
E7D0 00 00 00 00 00 00 B9 C3 F8 01 C0 9F 00 00 00 00 : D4
E7E0 00 00 00 00 00 00 00 00 80 01 E0 07 80 01 80 01 : 6A
E7F0 00 02 60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 BD 1B : 3A
-----------------------------------------------------
SUM  58 71 8A 24 80 1D D1 DB C6 81 01 AF 70 17 CF 15 : 22

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E800 00 02 40 00 80 01 80 01 C0 01 80 01 80 01 80 03 : 8A
E810 40 02 70 0E 00 01 00 01 80 01 B0 11 00 00 00 00 : 04
E820 00 00 00 00 00 00 1D B9 E0 05 20 00 80 01 C0 01 : 1D
E830 E0 01 80 01 80 03 80 07 20 07 40 00 40 03 C0 05 : DB
E840 C0 01 B8 1F 00 00 00 00 00 00 00 00 80 01 D9 FE : F0
E850 00 09 D0 03 A0 01 40 15 F0 01 80 05 A0 02 80 0F : 81
E860 30 0E 58 1C 40 03 E0 0C 40 03 A0 07 00 00 00 00 : CB
E870 80 01 80 01 C0 03 DA FE 80 11 88 00 20 03 00 00 : D9
E880 A0 00 C0 04 00 00 00 05 90 0C 30 06 FC 07 FF 02 : 3F
E890 60 07 C0 03 00 00 00 00 00 00 00 00 80 01 E1 9D : 29
E8A0 00 20 A4 01 00 1E E0 0D 00 3F 78 00 B0 07 FC 00 : 3A
E8B0 C0 01 60 02 E0 07 7C 03 E0 06 80 05 00 00 00 00 : F4
E8C0 00 00 00 00 00 00 00 00 DF 7B 00 25 14 00 80 00 : 94
E8D0 80 01 00 01 80 01 80 01 00 07 C0 00 40 03 40 01 : CF
E8E0 C0 01 20 07 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 EF 9C : 73
E8F0 00 20 34 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 54
-----------------------------------------------------
SUM  90 68 68 60 00 32 D2 72 60 A0 34 29 74 1D E4 53 : 5B
```


POP LOAD

うそみたいなほんとの話。中学教師と中学１年生男子の会話だ。生徒「きのうビール飲んだよ」。教師「飲み始めのひと口目がおいしいんだよね」。……実話です。（長崎県・メタルスライム）‼うーん、先生のいってることは正しい。ほんとにひと口目がいちばんうまいんだー。

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E900 70 07 20 04 C0 01 C0 01 80 01 E0 03 00 00 00 00 : 81
E910 00 00 00 00 00 00 00 89 BF 00 20 04 40 40 03 80 03 : 72
E920 80 05 C0 02 C0 01 A0 01 C0 00 40 02 00 01 40 01 : ED
E930 30 0F 20 07 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 F6 BE : 1A
E940 00 20 04 40 40 03 40 03 80 0D C0 02 C0 02 B0 01 : AC
E950 90 0C 20 04 80 01 00 01 20 06 40 03 00 00 00 00 : AB
E960 00 00 00 00 00 00 00 7A BF 04 00 00 48 40 03 60 06 : 2E
E970 C0 18 C0 02 60 06 18 03 30 0C 60 0E 40 00 00 02 : 07
```

```
E980 00 04 00 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 79 5D : DC
E990 00 00 00 48 40 03 20 06 40 18 C0 02 60 04 18 02 : 49
E9A0 30 0C 30 0C 40 08 00 04 00 07 00 04 00 00 00 00 : CF
E9B0 00 00 00 00 00 00 00 67 23 00 00 00 08 00 00 08 00 : 9A
E9C0 10 00 00 00 00 00 10 00 00 00 0D 00 00 60 08 18 0C : C1
E9D0 30 06 30 0C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 F6 1C : 84
E9E0 00 20 00 08 40 07 30 0E 60 38 E0 02 70 0C 1C 06 : C5
E9F0 38 0D 38 1C 60 00 00 04 00 04 00 0C 00 00 00 FD : 0A
---
SUM  18 A2 7C D9 C0 2E 72 CE B4 A8 24 BC B0 21 89 55 : 28
```

DATA.3

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E000 01 01 01 01 01 03 11 00 00 00 03 01 03 03 03 03 : 29
E010 03 03 03 03 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 18
E020 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
E030 03 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 02 02 02 02 : 15
E040 01 01 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 1E
E050 03 03 03 03 03 03 03 03 01 01 02 01 01 01 01 01 : 21
E060 01 01 01 01 01 01 01 01 02 02 02 02 02 02 02 02 : 17
E070 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 03 : 12
E080 03 17 12 15 00 00 03 11 00 00 00 03 03 02 02 02 : 61
E090 02 02 02 03 00 00 00 19 00 00 00 00 19 00 00 03 : 3E
E0A0 03 00 03 00 03 00 03 00 03 00 03 00 03 00 03 03 : 1B
E0B0 03 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 : F3
E0C0 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 03 : F3
E0D0 03 00 00 00 00 19 00 03 01 01 01 01 02 01 02 01 : 29
E0E0 01 01 02 01 01 01 02 01 01 00 00 20 00 00 19 19 : 5D
E0F0 0F 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 00 00 00 03 : C2
---
SUM  3C 56 56 56 3F 57 53 68 3D 3A 41 5E 4D 30 4D 47 : B6

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E100 01 01 01 14 23 19 00 03 11 00 00 00 00 03 02 02 : 6E
E110 02 02 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 19 03 : 23
E120 03 00 00 00 03 00 00 00 03 00 03 00 03 00 03 03 : 15
E130 03 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 02 02 02 : C9
E140 01 01 00 00 19 00 19 00 19 00 19 00 19 00 00 03 : 82
E150 03 19 00 00 00 00 00 00 03 01 01 02 01 01 01 01 : 28
E160 01 04 01 0F 04 0F 0E 03 01 00 00 00 19 00 02 02 : 57
E170 03 10 10 10 10 10 10 23 00 19 00 00 04 19 00 03 : BF
E180 03 00 00 14 00 23 00 00 03 00 00 00 00 00 03 02 : 42
E190 02 03 00 19 00 19 00 00 00 19 00 03 19 0E 02 03 : 7F
E1A0 03 00 17 00 11 00 07 00 11 00 00 00 00 00 03 03 : 49
E1B0 03 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 03 03 : D9
E1C0 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 : 06
E1D0 03 00 00 19 00 19 00 03 01 02 01 01 01 02 01 01 : 42
E1E0 01 01 02 0F 02 01 0E 01 02 00 19 00 00 00 00 03 : 43
E1F0 03 10 10 00 00 23 00 00 00 00 04 00 00 00 03 : 4D
---
SUM  26 65 5E A8 86 D1 6C 50 66 55 58 29 74 3F 2F 28 : EA

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E200 03 19 00 14 00 19 00 11 00 00 11 00 00 00 00 03 : 6E
E210 03 00 16 00 00 00 00 00 00 16 01 03 19 03 02 03 : 54
E220 03 02 02 02 03 00 03 00 03 00 00 00 00 00 03 : 15
E230 03 00 19 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 : 38
E240 03 00 00 19 00 19 00 19 00 19 00 19 00 19 00 03 : 9C
E250 03 00 00 00 19 00 00 00 0E 04 0E 04 0F 0F 0F 0F : 7C
E260 0F 0F 0F 0F 01 03 0F 04 01 00 00 19 19 00 00 03 : 89
E270 03 10 00 19 00 00 19 23 19 00 04 19 00 19 00 03 : BA
E280 03 11 16 14 00 00 00 03 19 19 03 00 00 00 00 02 : 78
E290 02 02 02 00 19 00 00 19 00 01 02 03 19 03 01 03 : 5E
E2A0 03 02 02 02 03 02 03 02 03 02 02 02 01 00 00 02 : 1F
E2B0 02 02 02 00 00 19 00 00 00 00 00 00 19 00 03 : 3B
E2C0 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 : 06
E2D0 03 19 00 00 00 00 19 03 02 0F 02 01 01 01 01 01 : 50
E2E0 01 01 02 0F 02 01 02 0F 0F 00 19 00 00 00 19 03 : 6B
E2F0 03 00 00 00 23 00 00 00 00 04 00 00 00 00 00 03 : 2D
---
SUM  38 6B 5E 7C 5E 38 62 81 58 62 5F 58 5C 61 2C 38 : 88

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E300 03 02 02 13 12 12 12 12 12 12 12 12 15 03 00 19 : DB
E310 19 19 19 00 16 00 16 00 21 02 02 03 19 19 19 03 : ED
E320 03 02 02 02 03 02 03 02 03 02 02 02 02 01 00 19 : 38
E330 19 19 19 00 03 12 12 12 12 12 03 19 03 12 12 03 : EE
E340 03 10 16 00 19 00 19 00 19 00 19 11 21 11 00 03 : D3
E350 03 00 11 0D 11 00 00 03 0F 0F 01 01 01 02 01 01 : 5A
E360 01 01 01 04 01 01 01 01 01 18 18 18 18 18 18 03 : 9F
E370 03 16 03 19 03 00 16 00 19 16 00 19 16 16 16 03 : DB
E380 03 0F 01 01 01 01 01 14 01 01 14 01 14 01 03 02 : 5C
E390 02 02 02 01 01 01 01 01 01 01 01 01 03 19 03 : 2F
E3A0 03 01 02 01 03 01 03 01 03 01 02 01 02 01 01 02 : 1C
E3B0 02 02 02 01 01 01 01 01 01 01 03 19 03 01 01 01 : 2F
E3C0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
E3D0 03 03 03 03 03 03 03 03 0F 02 01 02 01 02 01 02 : 32
E3E0 01 02 01 01 02 01 01 03 01 01 01 01 01 01 01 01 : 14
E3F0 01 01 03 19 03 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 03 : 2E
---
SUM  53 79 71 62 6C 32 7A 4A A3 6F 6A 95 A2 7C 7D 52 : FF

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E400 03 0F 03 02 02 02 02 14 02 02 14 02 14 02 02 02 : 65
E410 01 01 01 01 02 02 03 02 02 02 03 02 01 03 19 03 : 36
E420 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
E430 02 01 02 01 02 01 02 01 02 01 03 19 03 03 02 02 : 35
E440 02 02 02 02 02 02 02 02 02 03 03 03 03 02 02 02 : 24
E450 02 02 02 02 02 03 03 03 03 19 03 02 02 02 02 02 : 3C
E460 02 02 02 01 01 03 03 02 02 01 01 01 02 02 01 01 : 1B
E470 01 01 01 0F 01 01 02 02 02 02 02 02 02 02 02 03 : 29
```

```
E480 03 19 0F 00 22 00 00 14 00 00 14 00 14 00 00 00 : 89
E490 00 00 00 00 00 00 00 03 00 00 22 03 00 00 00 00 : 28
E4A0 00 00 00 19 00 22 00 00 00 19 00 22 00 00 00 00 : 76
E4B0 00 00 19 00 00 22 00 00 00 00 00 00 0F 03 00 00 : 4D
E4C0 00 00 00 00 20 00 20 00 00 01 0E 04 04 20 00 00 : 77
E4D0 00 00 19 20 03 12 12 12 12 03 20 19 20 00 00 00 : B0
E4E0 00 00 04 00 19 03 00 20 00 20 00 20 00 00 01 00 : 81
E4F0 00 00 00 00 00 01 23 00 00 00 00 00 00 00 00 03 : 27
---
SUM  12 33 54 53 6D 6A 6B 68 39 6F 69 86 6A 35 27 14 : 07

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E500 03 19 02 00 22 00 00 14 00 00 14 00 14 00 00 00 : 7C
E510 00 00 00 19 03 02 03 19 00 00 03 02 02 03 19 00 : 5D
E520 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E530 00 00 00 00 00 00 19 00 00 19 00 19 03 04 00 00 : 52
E540 00 19 00 00 00 00 00 00 19 00 01 0E 04 04 00 19 00 : 62
E550 00 19 00 00 03 03 03 03 03 00 00 00 19 00 00 : 44
E560 00 00 04 00 00 03 00 19 00 00 00 00 19 00 0F 00 : 48
E570 00 19 00 00 04 01 00 19 23 19 00 19 00 00 00 03 : 8F
E580 03 19 03 00 19 00 19 14 00 19 14 00 14 19 00 19 : D8
E590 00 00 00 00 00 00 03 00 00 00 19 00 19 00 00 00 : 35
E5A0 00 19 00 00 19 00 00 19 00 00 00 19 00 00 19 00 : 7D
E5B0 00 00 00 00 19 00 00 00 00 00 00 00 02 03 19 00 : 37
E5C0 00 00 00 11 17 11 00 00 00 01 0E 04 04 00 00 00 : 50
E5D0 00 00 00 00 06 06 06 06 06 00 19 00 00 00 00 : 3D
E5E0 00 00 04 00 00 05 00 00 00 00 19 00 00 00 01 00 : 23
E5F0 00 00 00 04 04 01 16 00 00 00 00 23 00 00 00 03 : 45
---
SUM  06 96 0D 2E 98 26 57 AE 2C 56 79 91 69 3C 74 1F : 5E

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E600 03 19 02 11 11 11 11 14 11 11 14 11 14 11 11 00 : F3
E610 00 19 00 00 00 19 03 02 02 03 00 00 00 00 00 19 : 55
E620 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E630 00 00 19 00 00 00 00 19 00 00 00 00 03 03 00 00 : 38
E640 00 00 04 04 04 04 04 00 00 01 0D 01 01 01 01 01 : 27
E650 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 30
E660 01 01 03 03 01 01 01 00 00 00 23 00 00 00 00 01 01 : 2D
E670 01 01 01 03 01 01 01 01 01 01 01 03 01 01 00 03 : 15
E680 03 19 03 04 04 04 04 14 04 04 14 04 14 04 04 00 : 7F
E690 00 00 00 00 00 00 22 00 00 00 00 00 19 00 00 00 : 3B
E6A0 00 01 02 02 02 02 03 02 03 22 00 19 00 19 00 00 : 65
E6B0 00 00 00 00 00 00 19 00 00 00 19 00 00 05 05 00 00 : 3C
E6C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 03 03 03 19 00 00 : 25
E6D0 00 03 19 03 00 03 19 03 00 03 00 03 00 03 00 00 : 47
E6E0 19 00 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 1C
E6F0 00 00 19 03 10 10 10 10 10 10 03 00 00 19 03 : AB
---
SUM  24 54 60 28 30 65 6E 5C 2E 91 4C 3E 51 57 33 24 : A7

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E700 03 12 12 12 12 12 12 13 12 12 13 12 13 12 12 12 : 14
E710 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 : 20
E720 12 12 12 12 12 12 03 15 03 12 12 12 12 12 12 12 : 05
E730 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 01 01 01 01 : DC
E740 01 01 01 21 00 00 00 00 00 05 05 05 05 00 00 00 : 38
E750 00 05 00 05 00 05 00 05 00 05 19 05 00 05 00 00 : 3C
E760 00 00 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 05
E770 00 00 00 05 10 10 10 10 10 10 10 05 00 00 00 03 : 7D
E780 03 02 01 02 01 02 01 02 01 02 01 02 01 02 01 02 : 1A
E790 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
E7A0 01 01 01 01 01 01 03 14 03 01 01 01 01 01 01 01 : 27
E7B0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 0E 01 01 01 : 1D
E7C0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 03 03 03 03 01 01 01 : 18
E7D0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
E7E0 01 02 02 03 03 03 02 01 01 02 02 01 01 03 03 01 : 1F
E7F0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 03 00 03 03 : 15
---
SUM  45 59 58 7F 63 69 55 7E 54 6F 83 63 57 47 44 46 : E5

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E800 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 30
E810 01 01 02 01 01 01 01 01 02 01 01 01 02 01 01 01 : 13
E820 01 01 01 01 01 01 01 14 01 01 01 01 01 01 01 01 : 23
E830 01 01 03 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 12
E840 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
E850 02 01 01 02 01 02 01 01 02 01 01 03 02 01 01 01 : 17
E860 01 01 02 03 02 03 02 02 01 02 01 02 01 02 01 01 : 1B
E870 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 03 19 03 02 : 39
E880 03 00 00 00 00 19 00 03 19 03 00 03 00 01 01 01 : 41
E890 01 01 01 02 01 01 02 01 04 01 02 01 01 00 00 00 : 13
E8A0 00 00 00 00 19 20 00 14 20 00 19 00 00 00 00 00 : 86
E8B0 00 00 03 00 20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 23
E8C0 00 04 04 04 00 00 01 01 01 01 00 00 04 04 04 00 : 1C
E8D0 00 00 00 00 20 00 00 00 00 04 04 03 04 04 04 00 : 37
E8E0 00 00 00 00 20 03 02 03 02 03 02 03 02 03 02 02 : 3B
E8F0 02 02 03 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 03 : CA
---
SUM  12 12 1A 24 96 5B 21 4B 5D 28 3C 28 29 3F 27 11 : 48
```

リスト続く

私は、前から気になることがある!!　それは、86年8月号から、POPCOMのロゴマークが変わっているではないか!!　これには何か秘密があるのだろうか？　編集部のみなさん、教えてください!!（山口県・TARACHAN）
!!うーん、TARACHANはスルドイねぇ。よーっく見ないとわからないんだけど確かにチョット変わってるんだ。でも、変わった意味っていうのが、じつはあんまり深くなかったりするもんで、ダマってたってわけさ！

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E900 03 19 11 0D 11 00 00 00 00 00 00 03 19 00 01 01 : 69
E910 01 04 02 0F 0F 04 01 01 02 0F 0F 0E 00 00 19 00 : 72
E920 00 00 00 00 00 00 00 14 00 00 00 00 00 19 00 00 : 2D
E930 00 00 03 00 00 00 19 00 00 19 04 00 19 00 00 00 : 52
E940 00 04 04 04 00 00 00 01 01 00 00 00 04 04 04 00 : 1A
E950 00 19 00 00 00 19 00 00 04 04 04 03 04 03 04 00 : 4C
E960 00 00 00 03 00 03 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 : A6
E970 10 10 10 10 00 23 00 19 00 00 00 00 19 04 00 03 : 9C
E980 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 19 03 23 00 00 01 : 5E
E990 01 03 0F 0E 02 0E 01 02 0F 0F 03 00 00 00 00 00 : 55
E9A0 00 00 19 00 03 02 03 03 02 03 03 00 00 00 00 00 : 2C
E9B0 00 19 03 00 19 00 00 00 00 04 04 04 00 00 00 00 : 41
E9C0 00 04 04 04 00 19 00 00 00 19 00 19 04 04 04 00 : 63
E9D0 00 00 00 00 00 00 00 04 04 04 04 04 04 03 04 00 : 1F
E9E0 00 00 19 03 00 03 00 00 00 00 00 00 03 03 03 03 : 2B
E9F0 03 03 03 00 00 00 00 00 00 00 00 19 04 00 00 01 : 27
-----------------------------------------------------------
SUM  1B 70 78 4B 41 72 31 4B 2F 72 4E 61 95 3E 3D 19 : F6

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
EA00 03 00 05 05 05 05 05 05 05 00 03 19 23 00 01 : 6B
EA10 01 02 0F 01 04 0F 0F 0F 0F 03 01 00 00 19 00 00 : 70
EA20 00 00 00 04 03 00 00 14 00 00 02 04 19 00 00 19 : 53
EA30 00 00 03 00 00 00 00 00 04 04 04 04 04 00 19 00 : 30
EA40 00 04 04 04 00 00 00 00 00 00 00 00 04 04 04 00 : 18
EA50 00 00 00 19 00 00 04 04 03 04 04 04 03 04 00 00 : 3B
EA60 00 00 00 03 19 03 00 19 00 00 19 00 23 19 03 03 : 93
EA70 03 03 00 00 00 00 00 00 00 00 19 04 00 23 00 03 : 49
EA80 03 19 03 03 03 03 03 03 03 03 03 00 00 0F 0F 58
EA90 0F 0F 0F 02 01 04 03 02 01 01 01 01 00 00 00 00 : 3D
EAA0 00 19 04 00 02 00 22 14 00 00 03 00 04 19 00 00 : 75
EAB0 00 00 03 00 00 00 00 04 03 03 03 03 03 04 00 00 : 1A
EAC0 00 04 04 04 00 00 11 00 00 11 16 00 04 04 04 00 : 50
EAD0 00 00 00 00 00 04 04 04 04 03 04 04 04 04 04 00 : 27
EAE0 00 00 00 03 00 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 : 09
EAF0 03 00 00 00 19 00 23 00 00 19 04 00 00 00 00 03 : 5F
-----------------------------------------------------------
SUM  1C 4E 38 36 44 25 78 66 27 43 65 1E 70 A4 3B 35 : 90

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
EB00 03 00 05 05 05 05 05 05 05 05 05 00 01 01 01 : 38
EB10 01 02 01 03 0E 0F 02 01 01 04 01 01 03 00 19 00 : 4A
EB20 00 04 00 19 03 12 12 13 12 15 02 00 00 04 00 00 : 84
EB30 00 00 05 00 03 19 03 03 03 03 03 03 03 03 03 00 : 3C
EB40 00 04 04 04 00 01 01 04 04 01 01 00 04 04 04 00 : 24
EB50 00 00 00 00 04 04 04 04 04 03 04 04 04 04 00 00 : 2B
EB60 00 00 00 03 00 00 00 00 00 00 11 21 11 00 00 00 03 : 49
EB70 03 00 00 00 16 00 00 00 19 04 00 00 16 00 16 03 : 65
EB80 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 30
EB90 01 01 01 02 0F 01 01 01 02 0F 02 0F 02 01 01 01 : 3E
EBA0 01 01 01 01 03 02 03 02 03 14 03 01 01 01 01 01 : 2D
EBB0 01 01 03 01 03 19 03 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 2E
EBC0 01 01 01 01 01 01 01 19 19 01 01 01 01 01 01 01 : 40
EBD0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 03 01 01 01 01 01 01 : 12
EBE0 01 02 02 03 02 03 02 02 01 01 02 03 03 03 01 01 : 20
EBF0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 0F 01 01 01 : 1E
-----------------------------------------------------------
SUM  11 15 1C 35 50 69 30 48 61 67 3F 38 3F 1C 45 11 : 98

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
EC00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
EC10 01 01 01 03 19 03 01 01 03 19 03 19 03 02 03 01 : 65
EC20 02 02 02 02 02 02 02 02 02 14 02 02 02 02 02 02 : 32
EC30 03 01 01 01 03 19 03 01 01 01 03 01 01 01 01 01 : 30
EC40 01 01 01 01 01 01 03 19 19 03 01 01 01 01 01 01 : 44
EC50 01 01 01 01 01 03 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 12
EC60 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
EC70 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 03 19 03 02 03 : 3A
EC80 01 01 02 01 04 01 01 20 19 00 20 19 20 00 00 : 9E
EC90 00 00 00 03 19 03 00 00 03 19 03 19 03 00 00 01 : 5B
ECA0 03 01 01 00 00 19 00 00 03 14 20 00 00 20 19 03 : 91
ECB0 03 03 03 04 03 04 19 00 00 00 03 19 20 19 20 00 : A2
ECC0 00 03 00 00 00 00 03 19 19 03 00 00 00 00 03 00 : 3E
ECD0 00 00 19 00 00 03 00 00 00 20 00 00 04 04 03 00 : 47
ECE0 00 00 00 00 00 20 19 00 21 0F 0F 0F 04 0F 02 01 : 9D
ECF0 01 01 01 00 00 00 19 00 20 00 00 00 00 00 00 03 : 3F
-----------------------------------------------------------
SUM  14 13 29 15 41 6D 5D 3C A4 AE 43 84 67 78 4D 13 : 04

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
ED00 01 02 01 01 01 02 01 00 00 00 00 00 00 00 00 : 0A
ED10 00 19 00 03 19 03 00 00 20 00 20 00 20 00 00 0F : A7
ED20 19 19 19 00 00 00 00 00 03 14 00 19 00 00 00 03 : 7E
ED30 03 19 06 00 04 03 04 19 00 00 03 00 21 19 00 00 : 83
ED40 00 05 00 00 19 00 00 00 00 00 00 00 19 00 05 00 : 3C
ED50 00 00 00 00 00 05 00 00 00 19 00 00 04 04 03 00 : 29
ED60 19 00 00 00 19 00 00 00 01 0F 02 0F 02 0F 0F 0F : 82
ED70 19 19 19 00 00 00 00 00 00 19 00 04 04 00 00 03 : 73
ED80 01 01 01 02 04 01 01 01 04 00 00 19 00 19 00 19 : 5B
ED90 00 00 00 03 19 03 00 00 19 00 00 19 00 19 00 01 : 6B
EDA0 03 01 01 00 00 00 00 00 03 13 12 15 00 01 01 03 : 47
EDB0 03 21 03 03 00 04 03 04 19 00 03 02 02 02 02 02 : 5B
EDC0 02 03 02 02 02 02 00 00 00 00 02 02 02 02 03 02 : 1A
EDD0 03 02 03 02 02 03 03 19 00 00 00 19 04 04 03 19 : 68
EDE0 00 00 19 00 00 00 21 01 02 0F 04 03 01 04 02 01 : 5B
EDF0 01 01 01 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 03 : 36
-----------------------------------------------------------
SUM  5C 94 5D 14 75 1D 32 3D 63 7B 44 97 71 73 26 62 : 87

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
EE00 01 04 01 03 01 02 03 01 00 04 00 00 00 00 00 00 : 14
EE10 00 19 00 03 19 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 : 39
EE20 03 00 00 00 00 00 19 00 03 01 01 14 00 19 19 19 : 80
EE30 19 00 03 19 00 21 04 03 04 19 00 00 00 00 00 00 : 7A
EE40 00 05 00 00 00 00 00 00 19 00 00 00 00 00 05 00 : 23
EE50 00 00 00 00 00 00 00 01 19 00 00 00 04 04 04 00 : 26
EE60 00 19 00 00 00 04 02 01 03 0F 02 04 02 01 01 01 : 3D
EE70 01 02 0D 00 00 00 00 00 23 00 00 00 00 00 00 03 : 36
EE80 01 02 01 01 01 04 0F 0F 00 00 04 00 00 19 00 00 : 45
EE90 00 00 00 03 19 03 00 00 00 18 00 18 00 00 00 01 : 50
EEA0 03 00 00 19 00 00 00 00 03 23 00 14 00 01 01 03 : 5B
EEB0 03 03 03 00 03 03 03 03 02 03 02 03 02 03 02 : 29
EEC0 02 03 02 02 02 02 02 00 00 02 02 02 02 02 03 02 : 1E
EED0 02 02 01 00 11 00 11 00 01 19 00 00 04 04 03 00 : 4C
EEE0 00 00 00 04 04 04 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 2A
EEF0 03 03 03 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 03 : CC
-----------------------------------------------------------
SUM  2C 4A 1B 52 5E 4A 5A 2B 79 98 1F 5B 22 53 40 2C : 7C

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
EF00 01 01 01 02 03 0F 02 01 00 00 00 04 00 00 00 00 : 1E
EF10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 00 00 03 00 00 01 : 07
EF20 03 00 00 00 11 0D 11 00 03 12 12 13 12 12 15 03 : A8
EF30 03 06 06 19 06 06 06 06 00 06 00 06 00 06 00 06 : 58
EF40 00 06 00 19 00 00 00 00 00 00 00 00 19 00 06 00 : 3E
EF50 00 00 00 03 03 19 03 00 21 01 19 00 04 04 03 00 : 68
EF60 00 04 04 04 04 04 03 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F 0F : 9E
EF70 0F 0F 03 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 03 : E4
EF80 01 01 01 01 01 0F 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 1E
EF90 01 01 01 01 01 01 01 01 01 03 01 03 01 03 01 01 : 16
EFA0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 14 02 : 32
EFB0 03 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 12
EFC0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
EFD0 01 03 19 03 0F 19 03 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 54
EFE0 01 01 03 01 02 01 0F 0F 03 03 03 02 01 02 03 02 : 3A
EFF0 03 0F 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 3C
-----------------------------------------------------------
SUM  23 39 33 58 4B 80 4A 3F 56 44 5D 47 5F 43 62 22 : 9F

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F000 03 03 03 03 03 19 03 02 02 02 02 02 03 02 02 : 3E
F010 02 02 03 02 03 02 03 02 03 02 03 02 03 02 03 02 : 27
F020 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 14 02 : 32
F030 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
F040 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
F050 03 03 19 02 0F 19 03 03 03 02 03 02 03 03 03 03 : 65
F060 01 01 01 01 01 01 0F 0F 01 01 01 01 01 01 01 01 : 2C
F070 03 19 03 03 02 03 02 03 02 03 02 03 02 03 02 03 : 3F
F080 03 0D 21 0F 0F 19 03 00 00 20 00 20 00 03 19 00 : C7
F090 00 00 03 00 03 00 03 00 03 00 03 00 03 00 03 00 : 15
F0A0 00 19 00 00 00 00 00 00 20 00 20 00 00 00 00 14 00 : 6D
F0B0 00 00 00 00 00 20 00 00 20 00 00 00 00 00 00 00 : 40
F0C0 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 00 00 02 : 47
F0D0 02 0F 19 03 02 19 03 00 03 00 03 00 03 00 03 00 : 57
F0E0 00 19 03 00 03 00 03 00 03 19 00 00 21 03 04 03 : 69
F0F0 03 00 00 03 00 03 00 03 00 03 00 00 03 00 03 02 : 17
-----------------------------------------------------------
SUM  33 8F 82 3F 4E AC 45 5B 53 85 30 48 55 17 5E 17 : 4E

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F100 03 0F 02 04 03 19 03 00 19 00 00 00 00 06 00 00 : 56
F110 00 00 06 00 06 00 06 00 06 00 06 00 06 00 06 00 : 2A
F120 00 00 00 00 00 19 00 00 00 19 00 00 00 00 14 00 : 46
F130 00 19 00 00 00 00 00 00 00 00 19 00 00 00 19 02 : 4D
F140 02 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 24 00 02 : 54
F150 03 02 19 02 03 00 19 00 05 00 05 00 05 00 05 00 : 50
F160 00 00 05 00 05 19 05 00 05 00 19 00 02 02 02 02 : 4E
F170 03 03 00 00 00 03 00 03 00 03 00 00 03 00 03 02 : 17
F180 03 0F 01 02 03 19 03 00 00 00 00 02 02 03 02 02 : 3F
F190 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
F1A0 02 02 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 14 00 : 1C
F1B0 00 00 00 00 19 00 00 19 00 00 00 00 00 19 04 02 : 51
F1C0 02 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 02 02 02 : 34
F1D0 03 03 19 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 46
F1E0 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 00 00 19 19 19 19 : 82
F1F0 19 19 00 00 00 00 00 03 00 00 00 00 00 00 02 02 : 37
-----------------------------------------------------------
SUM  33 91 7B 42 67 A1 64 59 63 56 74 39 62 68 77 2E : 1B

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F200 03 0F 04 01 03 19 03 00 00 00 04 00 00 03 00 00 : 3D
F210 00 00 00 00 20 00 20 00 20 00 20 00 20 00 00 00 : A0
F220 00 00 00 04 00 00 00 00 00 19 00 00 19 00 14 00 : 4A
F230 00 00 19 00 00 00 00 00 00 00 00 00 19 04 00 02 : 38
F240 02 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 02 02 02 : 34
F250 02 0F 19 03 00 05 05 05 05 05 05 05 05 05 19 : 78
F260 00 00 19 00 19 00 00 00 00 03 21 21 02 02 02 02 : 7F
F270 03 03 00 11 00 00 00 03 00 00 00 00 00 00 00 02 : 1C
F280 03 0F 02 04 0F 19 03 00 00 04 00 19 00 03 00 19 : 7C
F290 00 19 00 19 00 00 19 00 19 00 19 00 00 19 00 00 : 96
F2A0 00 19 00 00 04 00 19 00 22 00 00 00 00 03 03 03 : 61
F2B0 03 00 00 00 00 00 19 00 00 00 00 00 19 04 00 19 02 : 54
F2C0 02 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 02 02 02 : 34
F2D0 03 02 19 03 19 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 5B
F2E0 03 02 03 02 03 02 03 00 00 03 00 19 00 00 03 03 : 34
F2F0 01 00 00 03 00 11 00 00 11 00 00 00 17 00 00 02 : 3F
-----------------------------------------------------------
SUM  19 98 9F 70 9D 7F AE 3D A6 5D 7F BF A9 1B 5A 49 : 6F
```

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F300 03 0F 0F 0F 03 00 00 00 04 00 00 00 00 06 00 00 : 3D
F310 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
F320 00 00 00 00 00 04 00 00 00 00 00 00 00 03 14 03 : 1E
F330 03 21 00 00 00 00 00 00 00 00 19 04 00 00 21 02 : 64
F340 02 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 02 02 02 : 34
F350 03 03 00 00 00 06 06 06 06 06 06 06 06 06 00 : 42
F360 00 19 06 19 06 00 00 03 19 03 10 10 10 10 02 : AF
F370 02 00 00 03 00 03 00 00 03 00 17 11 0A 11 17 02 : 67
F380 03 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 03 02 02 : 22
F390 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
F3A0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 14 02 : 32
F3B0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
F3C0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
F3D0 02 03 03 03 02 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 2E
F3E0 03 03 03 03 03 03 19 03 19 03 01 02 01 01 02 01 : 52
F3F0 01 02 02 03 02 03 02 02 03 02 02 02 03 02 02 02 : 23
-----------------------------------------------------------
SUM  1E 77 40 57 33 39 47 34 68 34 6F 55 4A 43 87 1B : A2

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F400 03 02 03 02 03 02 02 03 02 03 02 03 02 03 03 03 : 29
F410 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 30
F420 02 02 02 02 02 02 02 03 02 02 02 02 02 02 03 02 : 22
F430 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 30
F440 02 03 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 13
F450 02 02 02 03 03 03 03 03 02 03 02 03 02 02 02 02 : 28
F460 02 02 03 02 02 02 03 19 03 19 03 02 02 02 02 02 : 52
F470 01 02 03 02 01 02 01 02 01 02 01 02 01 02 01 03 : 1B
F480 03 00 03 00 06 00 00 03 00 03 00 06 00 03 19 19 : 4D
F490 19 06 06 06 06 06 06 06 06 06 06 06 06 06 19 : 86
F4A0 19 19 19 19 19 19 19 06 19 19 19 19 19 14 19 : 78
F4B0 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 19 : 90
F4C0 19 19 19 19 19 19 19 19 19 01 01 01 01 00 00 : E6
F4D0 00 00 06 06 06 06 06 06 20 03 00 03 00 00 00 : 4A
F4E0 00 03 21 06 00 00 00 03 03 03 00 00 00 20 04 00 : 57
F4F0 00 00 03 02 03 02 03 02 03 02 03 02 03 02 02 03 : 23
-----------------------------------------------------------
SUM  79 68 92 71 72 6C 82 61 9E 58 4C 57 4C 70 64 7A : D8

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F500 03 19 03 19 03 19 00 03 19 06 00 03 19 03 03 03 : 9B
F510 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 30
F520 02 02 02 02 02 02 02 03 02 02 02 02 02 02 03 02 : 22
F530 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 30
F540 02 03 0E 01 01 01 01 19 19 19 19 19 19 00 00 00 : AD
F550 00 00 03 03 03 03 03 00 06 00 06 00 19 00 00 00 : 37
F560 00 03 02 03 19 00 04 00 04 00 00 19 00 19 03 00 : 5E
F570 00 19 03 19 06 00 06 00 06 19 06 00 06 00 19 03 : 88
F580 03 00 06 00 03 00 00 06 00 03 00 03 00 06 06 00 : 24
F590 00 19 00 00 00 19 00 00 06 00 00 19 00 00 00 00 : 51
F5A0 00 00 19 00 19 00 00 06 00 11 0E 11 00 02 14 02 : 80
F5B0 02 02 02 02 02 02 02 03 02 02 02 02 02 02 02 02 : 21
F5C0 01 01 19 19 19 19 01 01 01 01 01 01 01 00 00 19 : 86
F5D0 00 19 03 19 19 19 19 03 0F 03 02 03 00 00 00 00 : 9A
F5E0 00 20 00 00 00 04 00 00 03 02 02 03 02 02 03 00 : 35
F5F0 00 00 03 00 03 02 03 02 03 02 03 02 03 04 04 03 : 25
-----------------------------------------------------------
SUM  13 95 61 75 81 78 35 3D 62 64 3F 7B 48 4D 4B 2E : 77

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F600 03 19 03 02 02 02 02 03 02 03 02 03 02 03 02 02 : 3D
F610 02 02 02 02 02 02 02 02 03 02 02 02 02 02 02 02 : 21
F620 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 14 02 : 32
F630 03 02 00 11 0E 11 00 03 19 19 19 19 19 19 19 00 : 00
F640 01 01 19 17 19 19 0F 0F 0F 19 19 19 01 19 00 00 : F6
F650 00 00 03 19 03 03 19 03 19 19 19 19 00 00 19 00 : BB
F660 00 19 00 00 04 00 00 19 06 19 00 03 00 19 00 19 : 8A
F670 19 00 03 00 06 19 06 00 06 00 06 00 03 04 04 03 : 5B
F680 03 00 03 00 19 00 22 03 19 00 00 19 00 03 00 00 : 79
F690 00 19 00 00 00 22 00 19 00 22 00 00 19 00 00 00 : 8F
F6A0 00 00 19 00 22 19 00 22 00 19 00 02 0D 02 14 02 : B6
F6B0 01 03 00 04 04 04 00 03 19 03 03 03 03 03 03 03 : 41
F6C0 01 01 02 02 02 02 01 01 01 19 19 19 01 00 00 19 : 72
F6D0 19 00 03 19 19 03 19 03 19 03 02 03 00 19 00 00 : A7
F6E0 00 00 00 04 03 02 03 03 03 02 02 03 02 03 00 00 : 1E
F6F0 00 00 03 02 03 02 03 02 03 02 03 19 03 04 04 03 : 3E
-----------------------------------------------------------
SUM  42 56 4A 6C 9A 94 76 7F A6 C9 7A AB 52 7E 69 5C : 9A

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F700 03 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 : 11
F710 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 : 20
F720 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 13 02 : 11
F730 02 01 12 12 12 12 12 12 12 12 02 0F 0F 0F 0F 0F : E0
F740 0F 0E 19 19 19 19 0E 0E 0E 19 11 19 01 01 00 00 : F0
F750 00 03 02 03 19 03 19 03 19 0F 19 00 00 00 00 00 : 81
F760 00 00 04 21 03 19 03 19 03 19 00 06 19 06 00 00 : 9E
F770 00 19 06 00 06 00 06 00 06 19 06 00 03 04 04 03 : 5E
F780 03 02 14 02 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 27
F790 01 0F 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 1E
F7A0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
F7B0 03 02 03 03 02 03 02 03 02 01 02 0F 01 01 01 01 : 2D
F7C0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 02 02 01 01 01 01 01 : 13
F7D0 01 01 03 19 19 03 19 19 19 03 02 03 01 01 01 01 : 91
F7E0 01 01 01 01 01 01 03 19 03 01 0F 01 01 01 01 01 : 3A
F7F0 01 02 03 02 03 02 03 02 03 02 03 02 03 0F 0F 03 : 40
-----------------------------------------------------------
SUM  45 7B 8F AA A7 8B 9E AE 9E AF 84 7F 6D 67 61 43 : 3F
```

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F800 02 02 14 02 02 02 02 02 02 02 02 02 03 03 03 : 35
F810 01 0F 03 02 03 02 03 02 03 02 03 01 03 02 03 01 : 31
F820 03 03 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 03 : 16
F830 01 01 01 03 01 03 01 03 01 01 03 19 03 01 02 03 : 35
F840 03 02 02 03 02 01 02 03 02 03 01 02 03 02 01 01 : 21
F850 01 01 03 19 19 03 19 19 19 03 02 02 02 02 02 02 : 94
F860 01 01 01 01 01 01 03 19 03 02 0F 03 02 01 03 01 : 40
F870 02 01 02 01 01 02 01 03 02 01 02 02 03 19 19 03 : 4C
F880 02 11 14 11 00 00 19 00 00 19 00 00 00 06 19 19 : A2
F890 00 19 06 00 06 19 06 19 06 00 06 00 03 00 06 00 : 72
F8A0 00 03 00 03 00 03 00 03 00 03 00 03 00 03 03 03 : 1B
F8B0 01 00 00 03 19 03 00 03 00 00 03 04 03 00 19 19 : 5F
F8C0 19 04 04 04 00 04 04 04 19 04 04 19 04 04 19 : 90
F8D0 0F 0F 01 03 00 00 03 02 03 00 00 00 00 00 00 0F : 39
F8E0 0F 0F 04 00 00 21 03 19 03 02 03 02 01 04 01 02 : 71
F8F0 0F 04 0F 03 01 01 04 01 01 02 01 02 03 19 19 03 : 6A
-----------------------------------------------------------
SUM  57 6D 53 47 44 54 53 7F 4D 33 2E 35 36 4F 81 73 : 24

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F900 02 02 03 02 02 02 02 02 02 02 02 02 03 03 03 : 24
F910 03 02 03 02 03 02 03 02 03 02 03 19 06 19 03 00 : 57
F920 19 06 00 06 19 06 19 06 19 06 19 06 19 06 19 03 : DC
F930 01 19 00 06 00 06 00 06 19 00 06 19 06 00 02 03 : 6F
F940 03 04 19 04 00 04 00 04 00 04 19 04 00 03 00 02 : 52
F950 01 0F 0F 0F 03 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 : 35
F960 01 01 01 04 19 00 00 00 00 21 01 01 04 0F 04 0F : 69
F970 0F 02 0E 01 19 19 19 19 19 03 04 02 03 19 19 03 : DE
F980 02 00 14 00 19 00 00 00 19 00 00 19 00 19 19 19 : AC
F990 00 19 06 19 06 00 06 00 06 19 06 00 03 03 03 01 : 73
F9A0 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 19 03 : 46
F9B0 01 00 00 03 02 03 02 03 02 02 02 02 02 02 03 : 1F
F9C0 03 04 00 00 19 04 00 04 00 04 00 04 00 04 00 03 : 37
F9D0 01 0F 01 0F 0F 03 00 00 00 00 00 00 19 19 19 19 : 96
F9E0 19 00 01 01 04 19 00 19 00 01 04 02 0F 02 03 02 : 6E
F9F0 01 04 01 19 19 19 19 19 19 01 02 03 19 19 03 : F0
-----------------------------------------------------------
SUM  57 6C 5D 70 BC 6C 5B 69 8D 6E 52 67 62 A7 AB 5F : 43

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
FA00 02 00 14 02 02 02 02 02 02 02 02 02 03 03 03 : 33
FA10 03 02 03 02 03 02 03 02 03 02 03 02 03 00 19 00 : 3A
FA20 00 03 00 03 19 06 06 06 06 06 06 06 00 03 : 58
FA30 01 19 00 06 00 06 00 06 00 19 00 00 00 19 00 01 : 5F
FA40 03 04 02 03 00 03 00 03 19 03 00 03 19 04 19 03 : 6A
FA50 01 0F 01 01 0F 0F 03 00 00 00 00 00 19 19 19 : 97
FA60 19 00 00 01 01 04 04 00 21 0F 0F 0F 04 02 04 01 : 7C
FA70 01 02 0F 19 19 11 17 11 19 19 02 02 03 19 19 03 : EB
FA80 02 19 14 02 17 17 17 17 17 17 17 17 03 00 19 : 1C
FA90 00 00 20 19 00 20 00 19 20 00 20 00 00 00 00 00 : B2
FAA0 19 06 00 03 19 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 5C
FAB0 03 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 00 01 : 1E
FAC0 03 04 19 03 00 04 19 04 00 04 19 04 00 03 00 02 : 6A
FAD0 01 0F 0F 01 01 0F 0F 03 00 00 00 00 01 01 01 01 : 46
FAE0 03 00 00 00 01 01 01 04 19 02 01 02 0E 04 0E 01 : 49
FAF0 01 01 0F 03 11 11 09 11 11 01 04 02 03 19 19 03 : A0
-----------------------------------------------------------
SUM  4A 68 96 52 8C 98 77 75 C4 71 76 42 72 83 96 4B : 6D

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
FB00 01 01 14 02 17 17 17 11 0E 11 17 17 17 06 19 00 : F1
FB10 00 19 00 00 00 19 00 00 00 19 00 16 19 21 03 03 : A1
FB20 03 03 19 03 00 06 06 06 06 06 06 06 06 06 19 : 77
FB30 19 00 00 19 00 19 00 00 00 19 00 00 00 19 00 01 : 7E
FB40 03 04 04 04 19 03 04 03 00 03 04 03 00 04 04 19 : 5D
FB50 0F 01 0F 0E 0E 01 0F 0F 03 00 00 00 00 00 00 0F : 6C
FB60 0F 03 00 00 00 00 01 01 04 04 04 0F 01 03 0E 02 : 43
FB70 01 0F 04 0F 01 01 0E 03 01 01 02 02 03 19 19 03 : 74
FB80 02 00 14 02 02 02 02 02 02 02 02 02 03 03 03 : 33
FB90 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
FBA0 03 19 19 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 5C
FBB0 03 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 12
FBC0 03 02 01 01 02 02 01 02 02 02 0F 02 02 01 02 01 : 29
FBD0 01 01 0F 01 0F 01 01 0F 01 01 02 02 02 02 02 02 : 40
FBE0 02 02 03 00 00 00 00 01 01 01 02 0F 03 01 02 01 : 22
FBF0 01 03 0F 02 01 02 0F 02 04 02 01 02 03 19 19 03 : 6A
-----------------------------------------------------------
SUM  4F 57 95 4A 58 60 57 48 2B 5E 42 63 4B 8B 74 59 : AD

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
FC00 02 19 14 03 02 02 02 02 02 02 02 02 02 03 03 : 4B
FC10 03 02 02 02 03 02 03 02 03 02 02 03 02 03 02 03 : 27
FC20 03 19 19 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 5C
FC30 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 30
FC40 03 03 03 03 03 03 03 03 01 03 0F 03 03 03 03 03 : 3A
FC50 03 03 19 03 19 03 03 19 03 02 03 02 02 02 02 03 : 6D
FC60 02 02 03 19 19 19 19 03 01 02 01 0F 03 04 01 02 : 8B
FC70 02 03 0F 02 01 03 0F 02 01 04 02 01 03 19 19 03 : 6B
FC80 02 03 14 03 00 00 19 00 23 00 00 19 00 00 19 03 : 8D
FC90 03 17 17 17 03 10 06 10 03 10 10 06 10 03 10 01 : BE
FCA0 03 03 19 03 00 19 00 06 06 06 06 06 06 19 00 : 7E
FCB0 00 00 19 00 00 20 19 00 19 00 06 06 06 06 06 19 : A2
FCC0 19 06 06 06 06 06 06 06 19 06 19 06 00 00 19 00 : 9A
FCD0 00 03 19 03 19 0F 03 19 03 00 00 00 00 00 00 00 : 66
FCE0 00 03 02 02 03 00 00 00 00 03 0E 04 0E 0E 0F : 4A
FCF0 0F 0F 04 0F 0F 02 0F 03 02 01 03 00 03 19 19 03 : 92
-----------------------------------------------------------
SUM  45 7A E2 63 75 8C 89 63 74 32 5A 5F 38 63 B1 46 : E2
```

リスト続く

どーもぉー！　鉄の円舞曲くんだよー。‼さんに質問しまーす。えー、ポプコムグッズっていくつあるんですかぁー？　ぼくはまだテンプレートとシャープペンしかもらってないけど……。ねーおせーておせーて。(愛知県・鉄の円舞曲) ‼「どーもぉー！」なんて、軽いノリのヤツだなー。ポプコムグッズの総数が知りたいという人は、けっこういる。そこでこれをクイズにしちゃう。ポップロードに答えを書いて送ろう。

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
FD00 03 12 13 12 12 15 00 00 00 19 17 11 17 00 00 03 : BC
FD10 03 17 0C 17 06 10 03 10 06 10 10 03 10 06 10 03 : B8
FD20 03 12 12 12 12 12 12 03 03 03 03 03 03 03 12 12 : A8
FD30 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 03 03 03 03 03 03 : C6
FD40 03 03 03 03 03 03 03 03 03 01 03 01 03 03 00 00 00 : 23
FD50 19 03 19 03 19 03 0F 19 03 00 19 00 18 00 19 00 : C9
FD60 00 19 19 19 19 03 03 00 00 00 00 03 02 03 02 03 : 77
FD70 03 02 03 02 0F 0F 0F 04 03 00 03 00 03 19 19 03 : 79
FD80 03 02 02 02 02 13 12 12 15 00 03 02 03 00 00 03 : 62
FD90 03 02 02 02 03 02 03 02 03 02 02 03 10 03 02 03 : 35
FDA0 03 03 03 03 03 03 03 03 03 10 10 10 10 10 03 03 03 : 71
FDB0 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 19 06 19 06 00 : 5F
FDC0 00 19 06 00 00 06 19 00 00 00 20 00 03 19 00 19 : 93
FDD0 00 03 19 03 19 03 03 19 03 00 00 16 03 16 00 00 : 89
FDE0 00 03 0E 03 19 19 19 03 03 00 00 00 00 00 00 00 : 65
FDF0 00 00 03 00 03 02 03 00 03 00 03 00 03 19 19 03 : 49
---
SUM  46 97 B5 7E C0 A0 9E 7B 56 56 85 64 7F 8F 7D 46 : EF

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
FE00 03 00 00 00 02 02 02 02 13 12 12 15 00 23 00 03 : 7D
FE10 03 10 10 10 06 10 06 10 06 10 10 06 10 03 10 10 : BE
FE20 10 10 03 10 03 10 03 10 10 10 03 20 19 00 00 00 : B5
FE30 00 00 00 00 00 20 19 20 00 00 00 00 00 03 02 03 02 : 63
FE40 02 02 03 02 02 03 02 03 00 19 00 00 03 12 12 12 : 65
FE50 12 12 12 03 19 0F 03 19 03 00 03 02 02 02 02 02 : 8D
FE60 02 02 0F 0E 01 03 19 19 19 03 03 00 00 00 00 00 : 76
FE70 00 00 03 00 03 00 03 00 03 00 00 00 03 19 19 03 : 44
```

```
FE80 03 11 16 11 00 00 19 02 02 02 02 13 15 00 19 03 : A0
FE90 03 10 03 02 03 02 03 02 03 02 02 03 02 03 10 10 : 51
FEA0 10 10 10 10 03 10 10 10 10 03 00 00 00 19 00 : AF
FEB0 19 00 00 00 19 00 00 00 00 19 00 04 03 00 06 00 : 58
FEC0 00 19 06 00 00 06 00 00 04 00 00 00 03 03 03 03 : 35
FED0 03 03 03 03 19 03 0F 19 03 00 19 03 00 03 00 03 : 75
FEE0 03 00 01 0F 0F 01 01 03 19 19 19 03 03 00 00 00 : 78
FEF0 00 00 00 00 03 00 03 00 00 00 00 00 03 19 19 03 : 3E
---
SUM  61 83 6D 68 74 73 84 A7 7D 94 64 5D 57 77 A4 48 : 57

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
FF00 03 02 02 02 02 12 12 12 12 12 12 03 13 12 12 03 : B4
FF10 03 10 06 10 10 10 10 10 10 10 10 10 06 10 10 : DF
FF20 10 10 10 10 10 10 10 03 19 00 00 00 00 00 : AF
FF30 00 16 19 00 00 16 00 19 00 00 04 00 03 19 03 00 : 81
FF40 00 00 03 00 19 03 00 00 00 04 00 19 00 00 19 00 : 55
FF50 00 19 00 19 00 03 03 00 00 00 00 03 00 03 00 03 : 41
FF60 03 00 03 01 0F 0E 0E 0D 01 03 19 19 03 02 03 00 : 7D
FF70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 16 00 16 16 03 : 45
FF80 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 30
FF90 03 03 02 03 02 02 03 02 02 03 02 02 03 02 02 : 27
FFA0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
FFB0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 02 03 02 03 02 : 17
FFC0 03 02 03 02 02 03 02 03 01 01 01 01 01 01 01 : 1C
FFD0 01 01 01 01 01 03 03 01 01 01 03 01 03 01 03 : 1A
FFE0 03 02 03 02 02 02 02 02 03 02 02 02 02 02 03 : 24
FFF0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 07 : 16
---
SUM  29 5F 46 4A 57 6C 53 66 32 47 4E 86 38 5C 65 2F : 09
```

DATA.4

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E000 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 03
E010 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 01 01 : 06
E020 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
E030 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
E040 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
E050 01 01 01 01 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 08
E060 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E070 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 02 02 : 07
E080 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 02
E090 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 19 01 01 01 01 : 1D
E0A0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
E0B0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
E0C0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 00 00 00 00 : 0D
E0D0 01 01 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 05
E0E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E0F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 02 : 04
---
SUM  0A 0A 09 08 08 07 07 07 06 06 07 21 09 09 0A 0B : 9D

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E100 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 01
E110 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 19 01 01 : 1B
E120 01 01 01 00 19 00 00 00 00 00 19 00 01 01 01 01 : 39
E130 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
E140 01 01 01 01 01 01 01 01 00 19 00 00 00 00 00 00 : 21
E150 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 01
E160 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E170 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 02 : 03
E180 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 02
E190 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 : 02
E1A0 01 01 01 00 04 04 04 04 04 04 04 00 01 01 01 01 : 23
E1B0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
E1C0 01 01 00 00 00 19 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 1B
E1D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E1E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E1F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 : 02
---
SUM  0A 06 05 03 20 20 07 07 06 1F 1F 02 04 1D 07 0A : DE

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E200 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 02
E210 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 : 01
E220 01 01 00 00 04 00 04 00 04 00 04 00 00 01 01 01 : 15
E230 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 00 01 : 0F
E240 01 00 00 00 00 00 00 00 00 19 00 00 00 00 00 00 : 1A
E250 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E260 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E270 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 : 02
E280 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 02
E290 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 04 04 19 00 19 : 3E
E2A0 00 00 19 00 04 00 04 00 04 00 04 00 19 00 00 00 : 42
E2B0 00 04 04 04 04 04 04 00 19 00 04 04 04 04 19 00 00 : 56
E2C0 00 00 00 19 00 00 19 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 32
E2D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E2E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E2F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 : 02
---
SUM  07 06 1E 1E 0D 05 22 1A 09 1E 11 09 22 34 01 20 : 4F

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E300 02 03 03 03 03 03 03 12 12 12 12 12 12 12 12 12 : C5
E310 12 12 12 12 12 12 12 15 03 03 03 02 02 04 19 00 : BD
E320 00 00 00 00 04 16 04 00 04 16 04 00 00 00 19 00 : 55
E330 19 04 04 04 04 04 19 00 00 04 04 04 04 00 00 00 : 56
E340 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 02 02 00 00 00 00 : 06
E350 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E360 00 00 00 00 04 00 04 00 04 00 04 00 00 00 00 00 : 0C
E370 00 00 02 00 00 00 00 00 02 00 00 00 00 00 02 : 06
```

```
E380 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
E390 02 02 02 02 02 02 02 14 02 02 02 02 02 02 02 02 : 32
E3A0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
E3B0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
E3C0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 03 03 03 03 : 24
E3D0 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 30
E3E0 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 30
E3F0 03 03 02 19 19 19 19 19 19 02 03 03 03 03 02 : B1
---
SUM  40 2C 2D 42 46 5C 6A 66 42 49 32 2D 2C 2A 58 27 : 0C

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E400 01 01 01 01 01 01 02 01 01 01 01 02 01 01 01 01 : 12
E410 01 01 02 01 01 01 01 14 01 01 01 01 01 01 01 01 : 24
E420 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
E430 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E440 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E450 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E460 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 01 01 : 06
E470 01 01 01 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 01 01 01 : 0A
E480 02 01 01 01 01 01 01 01 21 01 01 01 01 01 01 01 : 31
E490 01 01 01 01 01 01 01 14 00 01 00 00 00 00 00 00 : 1C
E4A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E4B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E4C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E4D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E4E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 : 04
E4F0 01 01 01 19 00 00 00 00 00 00 00 01 04 04 01 01 : 27
---
SUM  08 07 08 1E 05 06 05 2B 24 06 07 07 0B 0B 08 08 : CE

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E500 02 01 00 00 00 01 00 00 00 21 01 00 00 00 00 00 : 26
E510 00 00 00 00 01 01 00 14 00 00 00 00 00 00 00 00 : 16
E520 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E530 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E540 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E550 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E560 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 : 03
E570 01 01 00 03 03 03 00 23 19 00 19 02 01 02 01 01 : 67
E580 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 02
E590 00 00 00 00 0D 02 03 13 12 12 12 12 12 12 12 12 : B5
E5A0 12 12 12 12 12 12 15 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 81
E5B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E5C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E5D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E5E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 : 02
E5F0 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 01 : 06
---
SUM  18 14 12 15 23 19 18 4A 2B 33 2C 15 14 16 16 16 : E6

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E600 02 00 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 2C
E610 03 03 03 03 03 03 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 26
E620 02 02 02 02 02 02 14 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 20
E630 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E640 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E650 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E660 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 : 02
E670 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 01 01 02 : 09
E680 02 00 00 00 00 00 01 01 01 01 01 01 01 21 00 21 01 : 4B
E690 01 01 01 00 00 00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 0D
E6A0 01 01 01 01 01 01 14 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 1A
E6B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E6C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E6D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E6E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 19 19 : 32
E6F0 00 00 19 00 00 00 19 00 00 00 00 00 01 02 01 02 : 38
---
SUM  0C 07 23 09 09 09 48 07 07 07 07 07 2C 09 43 25 : 59
```


POP LOAD

「X68000。昭和62年春に発売された。日本で最初のホビー用68000マシンで、当時としては抜群の性能だった。現在、生産は終わり、中古品が5万円前後で売られている」——いつかこんな時代が来るんだろうなあ。みなさんどう思います？（山口県・ITOTA）‼来るんだろうとは思うけど、5万円になるのはそーと一先になるだろうね。

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E700 02 04 00 00 00 00 00 00 01 01 01 21 00 00 00 01 : 2B
E710 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 01
E720 00 00 00 00 00 22 14 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 36
E730 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E740 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E750 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E760 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 19 19 : 32
E770 00 00 00 00 00 00 00 00 03 03 03 01 01 04 02 : 11
E780 02 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 03 03 : 09
E790 01 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 04
E7A0 00 00 00 00 00 00 14 00 00 00 00 00 00 00 03 : 17
E7B0 03 00 00 00 00 00 00 03 00 00 00 00 00 00 03 : 09
E7C0 03 00 00 00 00 03 00 00 00 03 00 00 00 00 03 : 0C
E7D0 03 03 03 00 00 03 03 03 00 00 03 03 03 03 03 : 24
E7E0 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 30
E7F0 02 02 02 02 19 00 00 00 00 00 19 00 02 02 02 02 : 42
---------------------------------------------------------
SUM  14 0F 08 05 1C 2B 2E 09 04 08 26 2A 09 09 28 30 : 74

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E800 02 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 00 00 00 01 01 : 05
E810 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 02
E820 00 00 00 00 00 00 14 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 14
E830 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E840 01 00 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 00 00 01 : 04
E850 01 01 01 00 00 01 01 01 00 00 01 01 01 01 01 01 : 0C
E860 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 02 : 11
E870 01 01 01 01 00 19 00 00 00 19 00 00 01 01 01 01 : 3A
E880 02 04 00 00 04 00 04 00 00 01 21 00 00 00 00 01 : 31
E890 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 : 01
E8A0 00 00 02 00 00 00 14 00 02 00 00 00 00 00 00 00 : 18
E8B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E8C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E8D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E8E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 01 02 : 07
E8F0 01 01 00 00 23 00 02 02 02 00 23 00 00 00 01 01 : 50
---------------------------------------------------------
SUM  0B 09 05 02 28 1C 30 04 05 1C 48 03 04 04 06 0A : 17

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E900 02 00 00 00 00 00 00 00 03 01 03 00 00 00 00 01 : 0A
E910 01 00 03 03 03 03 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 10
E920 00 00 02 00 23 00 14 00 02 00 00 00 00 00 00 00 : 3B
E930 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E940 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E950 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E960 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 02 : 04
E970 01 00 00 19 00 00 00 00 00 19 00 00 00 19 00 01 : 4D
E980 02 00 00 00 00 00 00 03 01 01 01 03 00 00 00 00 : 0B
E990 00 00 01 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 05
E9A0 00 00 02 00 00 00 14 00 02 00 00 00 00 00 00 00 : 18
E9B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E9C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
E9D0 00 03 03 00 00 00 23 00 00 00 00 03 03 03 00 00 : 32
E9E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 02 02 02 : 08
E9F0 02 02 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 : 07
---------------------------------------------------------
SUM  08 05 0D 1D 27 04 4F 03 08 1B 04 06 05 1F 03 07 : 0F

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
EA00 02 04 04 04 04 04 01 01 01 01 01 01 04 00 00 00 : 20
EA10 00 00 04 01 01 01 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 0B
EA20 00 00 02 00 00 00 14 23 02 00 00 00 00 00 00 00 : 3B
EA30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
EA40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
EA50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
EA60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 19 19 19 19 : 64
EA70 19 19 19 00 00 00 19 00 00 02 02 02 00 23 00 01 : 8E
EA80 02 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 00 00 04 00 00 : 09
EA90 00 00 04 00 01 00 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 09
EAA0 00 00 02 00 00 00 14 00 02 00 00 00 00 00 00 00 : 18
EAB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
EAC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
EAD0 00 00 00 00 00 03 03 03 00 00 00 00 00 00 00 00 : 09
EAE0 00 00 03 03 03 00 00 00 23 00 00 00 01 01 01 01 : 30
EAF0 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 02 : 07
---------------------------------------------------------
SUM  1E 1E 2D 08 09 08 4D 27 29 04 04 03 1E 41 1C 1D : C2

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
EB00 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 : 06
EB10 00 00 04 00 04 00 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 0C
EB20 00 00 02 00 00 00 14 00 02 00 00 00 00 00 00 00 : 18
EB30 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
EB40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
EB50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
EB60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 : 01
EB70 01 00 00 00 00 02 19 19 19 02 00 00 00 02 02 02 : 56
EB80 02 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 2F
EB90 03 03 03 03 03 03 03 03 00 00 00 00 00 00 03 03 : 1E
EBA0 03 03 03 03 03 00 14 00 03 03 03 03 03 03 03 03 : 3B
EBB0 03 03 03 03 03 03 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 15
EBC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
EBD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
EBE0 00 00 00 00 00 00 00 03 03 03 03 02 02 02 01 : 16
EBF0 02 02 02 02 02 02 19 19 19 02 02 02 02 02 02 02 : 65
---------------------------------------------------------
SUM  10 0E 14 0E 12 0D 67 3B 3D 0D 0B 0B 0A 0C 13 0F : 99

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
EC00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
EC10 01 01 01 01 01 01 01 02 00 00 00 00 00 00 02 02 : 0D
EC20 01 01 01 01 01 01 00 14 00 01 01 01 01 01 01 01 : 21
EC30 03 03 03 03 03 03 03 03 00 00 00 00 00 00 00 00 : 15
EC40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
EC50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
EC60 00 00 00 00 00 00 00 00 03 03 03 03 03 03 03 03 : 18
EC70 01 01 01 01 01 01 01 00 00 19 04 02 02 01 02 02 02 : 2E
EC80 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 00 00 00 00 : 0C
EC90 00 01 01 01 01 01 01 02 00 21 00 21 00 00 01 01 : 4C
ECA0 01 01 01 00 00 00 14 00 00 01 01 01 01 01 01 01 : 1E
ECB0 01 01 01 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 06
ECC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
ECD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
ECE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 : 02
ECF0 00 00 00 00 19 00 00 19 04 02 02 02 01 01 02 01 : 41
---------------------------------------------------------
SUM  0A 0B 0B 0A 23 09 2F 1F 23 2E 0B 2C 08 09 0E 0D : 58

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
ED00 01 01 01 01 01 01 01 01 00 00 00 00 19 00 00 00 : 21
ED10 00 00 00 01 01 01 01 02 03 03 03 03 03 00 00 01 : 16
ED20 01 00 00 00 00 00 14 00 00 20 01 01 01 00 01 01 : 3A
ED30 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 03
ED40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
ED50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
ED60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 19 19 : 32
ED70 00 19 00 00 00 00 19 04 02 02 01 02 01 02 02 02 : 44
ED80 01 01 01 01 01 00 00 00 00 19 00 00 00 02 02 02 : 22
ED90 02 00 00 00 00 20 01 02 01 01 02 01 01 00 00 00 : 2B
EDA0 00 00 00 00 00 00 14 00 00 00 20 01 00 00 00 01 : 36
EDB0 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 02
EDC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
EDD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
EDE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 03 03 02 02 : 0D
EDF0 01 01 01 01 01 01 01 02 01 02 02 01 02 02 01 02 : 16
---------------------------------------------------------
SUM  08 1E 04 04 04 23 45 0B 07 28 42 0C 24 07 21 24 : 92

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
EE00 01 01 01 01 00 00 00 19 00 00 00 02 02 02 02 02 : 27
EE10 02 02 00 00 19 00 00 02 19 01 02 01 19 00 00 00 : 55
EE20 00 00 00 19 00 00 14 00 00 00 00 20 00 00 00 00 : 4D
EE30 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 01
EE40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
EE50 00 00 00 00 00 00 00 11 11 00 00 00 00 00 00 00 : 22
EE60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 : 03
EE70 01 01 01 00 00 20 01 01 01 01 01 01 02 01 01 : 2E
EE80 01 01 00 00 19 00 00 00 00 00 02 02 02 02 02 02 : 27
EE90 02 02 02 02 00 00 00 02 00 00 02 00 00 00 00 00 : 0C
EEA0 00 00 00 00 00 00 14 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 14
EEB0 19 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 19
EEC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
EED0 00 00 00 00 00 00 04 03 03 04 00 00 00 00 00 00 : 0E
EEE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 19 01 : 1A
EEF0 01 19 00 19 00 00 00 19 04 04 00 00 01 02 02 02 : 5B
---------------------------------------------------------
SUM  22 20 04 35 32 20 2D 4B 32 0A 07 26 1F 09 21 09 : 00

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
EF00 01 00 00 00 02 02 02 00 00 00 02 02 02 02 02 02 : 13
EF10 02 02 02 02 02 02 00 05 00 19 05 00 00 00 00 00 : 2F
EF20 00 19 00 00 00 02 02 02 00 19 00 00 00 19 00 00 : 51
EF30 19 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 19
EF40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
EF50 00 00 00 00 00 04 02 02 02 02 04 00 00 00 00 00 : 10
EF60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 19 19 : 32
EF70 00 00 00 00 00 00 00 00 04 04 19 00 00 01 01 02 : 25
EF80 02 00 00 19 00 00 00 19 00 00 00 00 00 00 00 02 : 36
EF90 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
EFA0 02 02 02 02 02 02 14 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 32
EFB0 02 02 02 02 02 02 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 2A
EFC0 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 30
EFD0 03 03 03 03 03 03 02 02 02 02 02 03 03 03 03 03 : 2A
EFE0 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 02 02 02 : 2D
EFF0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 19 19 19 01 02 : 64
---------------------------------------------------------
SUM  2F 2C 13 2C 15 1A 29 33 17 49 35 2B 2B 44 2C 30 : B0

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F000 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 : 04
F010 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
F020 01 01 01 01 01 01 14 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 23
F030 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
F040 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 02 : 11
F050 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
F060 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
F070 01 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 19 19 19 01 02 : 63
F080 02 00 00 00 19 00 23 00 00 00 02 02 02 00 00 02 : 46
F090 02 01 04 04 04 04 04 04 0E 0E 0E 01 01 01 01 : 4D
F0A0 01 10 10 10 01 01 13 12 15 10 01 01 01 01 10 : 92
F0B0 10 01 01 01 01 01 01 01 01 01 00 01 01 01 01 01 : 1E
F0C0 02 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 00 02 : 11
F0D0 01 01 01 01 01 00 00 00 00 00 00 19 19 19 19 : 69
F0E0 0F 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 0E 00 00 01 : B8
F0F0 01 01 01 02 01 01 01 01 02 02 00 00 00 01 02 : 11
---------------------------------------------------------
SUM  31 2B 2E 2F 38 1E 66 2F 32 38 2A 40 4C 3C 24 3D : 61
```

リスト続く

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F100 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 : 04
F110 02 04 04 04 19 00 19 04 04 04 01 0E 01 01 01 01 : 5F
F120 01 10 02 10 01 01 01 01 14 10 01 01 01 10 10 10 : 6F
F130 10 10 01 10 10 10 01 10 02 00 00 01 00 01 01 02 : 69
F140 02 20 19 01 01 01 01 01 01 01 01 01 19 00 02 02 : 60
F150 01 01 00 00 19 00 19 00 19 00 00 00 01 01 01 01 : 51
F160 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 00 02 02 : 11
F170 01 01 01 01 01 01 01 20 01 02 02 00 19 00 00 02 : 47
F180 02 00 02 02 02 02 00 00 00 19 00 23 00 00 00 00 02 : 46
F190 02 04 00 04 00 00 00 04 00 04 01 0E 0E 10 10 01 : 50
F1A0 01 10 02 10 01 10 10 10 14 10 10 10 01 10 10 10 : C9
F1B0 10 10 01 10 03 10 01 10 02 00 00 01 00 19 00 02 : 73
F1C0 02 00 00 00 01 01 01 01 01 00 01 00 00 00 00 02 : 0A
F1D0 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 : 03
F1E0 01 01 00 00 00 01 01 01 00 01 01 01 00 00 19 19 : 3A
F1F0 19 19 19 00 01 00 00 00 00 01 02 19 00 00 00 02 : 6A
-----------------------------------------------------
SUM  4C 85 40 4D 4E 36 4A 5D 66 2E 3E 4B 2D 56 4F 4F : C7

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F200 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 19 00 00 00 02 : 1D
F210 02 04 19 04 17 0B 17 04 19 04 01 01 01 10 10 10 : B0
F220 10 10 02 10 10 10 10 10 14 10 10 10 01 10 03 10 : DA
F230 10 10 10 10 02 10 01 10 02 00 00 00 00 00 00 02 : 67
F240 02 00 00 19 00 20 01 19 00 00 00 19 00 00 00 02 : 70
F250 01 00 00 00 00 00 00 00 00 08 00 00 00 00 01 : 0A
F260 01 00 00 19 00 00 01 01 00 00 01 00 19 00 01 02 : 39
F270 02 02 02 00 00 00 19 00 00 01 02 00 00 19 00 02 : 3D
F280 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 : 04
F290 02 04 00 04 02 02 02 04 00 04 01 01 10 10 10 10 : 5A
F2A0 10 10 02 10 03 10 10 10 14 10 10 10 10 10 02 10 : DB
F2B0 10 10 10 10 02 10 10 10 06 00 00 00 00 00 03 02 : 7D
F2C0 02 19 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 : 1D
F2D0 01 00 11 11 17 11 11 00 00 04 00 00 00 00 00 01 : 61
F2E0 01 19 00 00 19 00 00 00 00 19 00 00 00 00 00 02 : 4E
F2F0 01 01 00 00 00 00 00 00 00 01 02 00 00 00 00 02 : 07
-----------------------------------------------------
SUM  53 7D 50 8B 60 7E 76 62 49 4F 27 54 3B 59 29 56 : 87

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F300 02 00 00 23 19 00 00 00 00 02 02 02 02 00 00 02 : 48
F310 02 04 11 04 11 00 11 04 11 02 02 02 03 03 03 03 : 64
F320 03 03 03 03 02 03 03 12 13 12 12 12 03 03 02 03 : 7A
F330 03 03 03 03 02 03 03 03 03 03 19 19 19 03 02 02 : 6F
F340 02 00 00 00 00 00 00 19 00 16 11 0E 11 00 00 02 : 63
F350 01 00 04 04 04 04 04 00 04 00 04 00 00 00 00 01 : 1E
F360 02 00 19 00 00 00 00 00 00 00 00 11 17 11 00 02 : 56
F370 01 01 00 00 19 00 00 01 01 01 02 19 00 19 00 02 : 54
F380 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 : 04
F390 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 02 02 02 02 02 02 : 2A
F3A0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
F3B0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 19 19 19 02 02 02 02 : 65
F3C0 02 02 19 19 19 02 02 02 02 03 03 03 03 03 02 02 : 6A
F3D0 03 03 03 03 03 03 03 03 03 0F 03 03 03 03 03 03 : 3C
F3E0 02 02 02 02 02 02 02 19 19 02 02 03 03 03 02 02 : 51
F3F0 01 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 02 00 00 00 00 02 : 09
-----------------------------------------------------
SUM  21 19 59 56 70 18 2A 59 52 4C 6D 8D 6F 42 14 22 : 73

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F400 02 00 00 00 00 00 00 00 00 19 00 00 00 00 02 : 1D
F410 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
F420 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
F430 01 01 01 02 02 01 01 02 02 02 0F 0F 0F 02 02 02 : 42
F440 02 02 19 00 00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 28
F450 01 01 01 01 01 01 01 01 01 00 01 01 01 01 01 01 : 0F
F460 01 01 01 01 01 01 01 19 19 01 01 01 01 01 01 01 : 40
F470 01 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 02 19 00 00 00 02 : 22
F480 02 00 02 02 02 00 00 00 23 00 00 00 00 00 00 02 : 2D
F490 01 01 01 01 00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 0F
F4A0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
F4B0 01 00 00 19 02 02 02 04 02 0F 0F 02 02 02 02 02 : 4E
F4C0 02 02 04 19 00 00 00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 2A
F4D0 01 01 01 01 0D 12 12 12 12 12 12 01 01 01 01 01 : 93
F4E0 01 01 01 00 20 00 00 00 00 00 20 00 01 01 01 01 : 47
F4F0 01 00 19 00 04 00 00 00 01 01 02 00 00 00 00 02 : 24
-----------------------------------------------------
SUM  14 0D 41 3D 3C 1C 1D 39 5B 2C 75 44 1B 0E 0E 16 : DA

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F500 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 02 : 06
F510 01 01 02 00 19 00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 27
F520 01 01 00 00 01 01 01 01 01 21 01 01 01 01 00 19 : 45
F530 00 00 19 00 00 20 01 01 02 0F 0F 02 02 02 01 02 : 64
F540 02 0E 0E 04 19 00 00 00 00 21 01 01 01 01 01 01 : 62
F550 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
F560 01 00 00 19 00 00 00 00 00 00 00 19 00 01 01 01 : 36
F570 01 00 00 04 04 19 00 00 20 01 02 00 19 00 00 02 : 60
F580 02 00 00 00 19 23 19 00 02 02 02 00 00 02 01 02 : 62
F590 02 02 02 02 02 00 01 21 01 01 01 00 01 01 00 01 : 32
F5A0 01 00 00 00 00 20 01 20 00 00 00 01 01 00 00 19 : 5D
F5B0 00 19 00 00 00 00 00 00 00 02 0F 0F 02 02 02 02 : 4E
F5C0 04 02 0E 02 04 19 00 00 00 00 19 20 00 00 19 00 : 85
F5D0 00 00 00 01 01 00 20 00 00 00 00 00 19 00 00 00 : 3B
F5E0 00 00 00 00 00 00 04 04 04 04 00 00 00 00 0F 0F : 2E
F5F0 0F 00 04 04 04 04 04 19 00 01 02 00 00 00 00 02 : 41
-----------------------------------------------------
SUM  21 2E 3E 2B 5C 9B 47 62 2C 5E 42 4F 49 0C 32 52 : 4C

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F600 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 00 19 : 1D
F610 19 04 04 04 00 00 19 00 01 01 21 19 00 01 00 00 : 7B
F620 00 00 00 00 19 00 00 19 00 00 00 19 00 00 00 02 : 4D
F630 01 00 00 19 00 19 00 00 00 11 02 0F 0F 02 04 04 : 6E
F640 01 02 04 0E 02 04 19 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 34
F650 00 00 00 00 01 00 00 19 00 00 00 00 00 00 00 00 : 1A
F660 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 19 00 02 : 1B
F670 02 19 00 04 04 19 00 00 00 00 02 00 00 00 00 02 : 40
F680 02 00 19 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 02 : 1E
F690 02 02 02 02 02 00 00 00 00 01 00 00 00 01 00 00 : 0C
F6A0 00 00 19 00 00 00 00 00 00 19 00 00 00 00 04 02 : 38
F6B0 01 04 19 00 00 00 00 00 00 00 02 02 0F 0F 02 02 01 : 45
F6C0 02 04 01 0E 0E 0E 04 19 00 00 00 00 19 00 00 00 : 67
F6D0 00 00 00 00 05 00 00 00 00 00 00 00 00 19 00 00 : 1E
F6E0 00 00 19 00 00 00 19 00 19 00 00 00 00 00 00 02 : 4D
F6F0 02 04 00 00 04 00 00 00 00 04 02 00 00 00 00 02 : 12
-----------------------------------------------------
SUM  28 2D 6F 3F 39 44 4F 4B 1A 32 29 50 37 3B 0A 2C : 87

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F700 02 00 00 00 00 02 02 02 00 00 00 19 00 23 00 00 02 : 46
F710 02 02 02 02 00 19 00 00 00 19 00 00 00 00 19 00 : 53
F720 00 00 00 00 00 19 00 00 00 00 00 00 04 02 02 02 : 23
F730 02 02 00 00 01 01 03 03 03 01 0F 19 02 02 01 02 : 3F
F740 04 02 0E 0E 0E 02 02 04 19 00 00 00 00 00 00 00 : 51
F750 00 19 00 00 02 00 00 00 01 19 01 00 00 00 00 00 : 36
F760 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 : 02
F770 02 02 04 12 12 12 12 04 02 02 00 19 00 00 02 : 85
F780 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 : 04
F790 02 02 02 02 02 02 02 02 02 0F 02 02 02 02 02 02 : 2D
F7A0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
F7B0 02 00 19 00 00 02 02 02 02 02 19 00 02 01 02 02 : 45
F7C0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
F7D0 02 02 02 02 02 02 02 02 01 19 0F 02 02 02 02 02 : 43
F7E0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
F7F0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 00 00 19 00 02 : 31
-----------------------------------------------------
SUM  1C 2D 39 2E 31 57 27 27 2E 67 5D 23 4E 28 28 1A : 53

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F800 02 00 00 19 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 : 1D
F810 01 01 01 01 01 01 01 01 02 19 02 01 01 01 01 01 : 2A
F820 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
F830 02 00 19 00 00 01 01 01 01 01 00 00 02 02 01 01 : 26
F840 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
F850 01 01 01 01 01 01 01 01 01 02 0F 0F 01 01 01 01 : 2D
F860 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
F870 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 02 19 00 00 00 02 : 27
F880 02 00 00 00 00 00 00 02 02 02 00 23 00 00 00 00 02 : 2D
F890 01 01 01 00 00 00 00 00 00 02 19 02 00 00 01 01 01 : 23
F8A0 01 00 00 16 00 00 01 01 01 00 00 16 00 00 01 01 : 32
F8B0 02 04 00 00 19 00 01 01 01 01 00 04 02 01 01 02 : 2B
F8C0 00 01 00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 00 19 00 : 24
F8D0 01 01 01 01 01 01 01 02 0F 02 02 01 01 01 00 : 20
F8E0 00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 00 : 0E
F8F0 00 00 00 19 20 00 00 20 00 00 02 00 00 00 00 02 : 5D
-----------------------------------------------------
SUM  11 0E 22 51 42 0A 0E 2E 13 58 41 3C 0C 0B 24 10 : 4D

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
F900 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 : 04
F910 01 01 00 00 00 00 00 00 02 19 02 00 00 00 01 01 : 21
F920 01 00 10 01 16 00 00 01 00 00 16 01 10 00 00 01 : 51
F930 02 02 04 19 00 00 21 0E 0E 0E 04 02 01 01 00 00 : 74
F940 00 19 00 00 01 01 21 01 01 01 01 00 00 00 00 00 : 40
F950 00 00 00 00 04 00 04 00 04 20 00 01 01 01 01 00 : 30
F960 00 00 01 01 01 00 20 01 21 01 01 01 19 00 00 00 : 61
F970 00 00 19 00 00 19 00 00 00 00 02 19 00 19 00 02 : 68
F980 02 00 02 02 02 00 00 00 23 00 00 00 00 00 00 02 : 2D
F990 01 00 00 19 00 19 00 00 00 00 00 19 00 19 00 01 : 66
F9A0 01 00 00 10 01 00 00 00 00 00 01 10 00 00 01 02 : 26
F9B0 02 02 02 04 00 19 00 01 01 01 02 01 00 19 00 00 : 42
F9C0 00 00 00 00 00 00 00 20 19 20 00 00 19 00 00 00 : 72
F9D0 00 00 19 00 04 00 04 00 04 00 19 00 00 01 01 00 : 40
F9E0 00 00 19 01 00 19 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 : 34
F9F0 00 19 00 00 00 00 00 19 00 02 00 00 00 00 02 : 36
-----------------------------------------------------
SUM  0C 37 64 4B 23 65 6A 32 90 6A 3F 48 44 4E 04 0D : 3A

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
FA00 02 00 00 00 00 00 00 00 00 19 00 00 00 00 00 02 : 1D
FA10 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 : 03
FA20 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 02 : 06
FA30 02 02 02 02 04 00 00 00 19 21 01 00 19 00 00 00 : 60
FA40 00 00 19 00 00 19 00 00 00 00 00 19 00 00 19 00 : 64
FA50 00 00 00 00 04 00 04 19 04 00 00 00 00 00 00 00 : 25
FA60 00 00 00 00 00 00 00 00 19 00 20 00 00 00 00 00 : 39
FA70 00 00 00 00 11 11 00 00 00 00 02 19 00 19 00 02 : 58
FA80 02 00 00 19 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 19 02 : 36
FA90 02 16 16 00 00 00 00 00 00 00 00 00 16 16 02 : 5C
FAA0 02 01 01 00 01 16 16 16 16 01 00 00 01 01 01 02 : 63
FAB0 02 02 02 02 02 04 00 00 19 00 00 00 02 02 02 : 2F
FAC0 02 02 02 02 02 02 02 04 00 00 00 00 00 00 00 00 : 12
FAD0 00 19 00 00 04 19 04 00 00 00 00 00 19 00 00 00 : 57
FAE0 00 00 19 00 00 00 19 00 00 00 00 19 00 00 00 00 : 4B
FAF0 00 00 00 19 04 04 19 00 00 00 01 00 00 19 00 02 : 56
-----------------------------------------------------
SUM  10 37 4F 38 26 61 56 33 50 54 24 4B 33 65 33 12 : CE
```


POP LOAD

うーむ、『サイコソルジャー』をゲーセンで見たとき、「おおっ!!」とおどろいたんです。なぜって、たった1台、この台だけが歌を歌ってたんだもん！　タイトル画面のアテナちゃんのフリとぴったり合ってて、かっこよかった〜。しかし！　SNKさん、ビクトリー王女だったアテナが、どーしてセーラーを着てこんなとこにいるの？　つじつまが合わねーぞ!!（宮城県・アルパ）‼アルパ君、イラストのっけらんなかった。ゴメン。

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
FB00 02 00 00 00 00 00 23 00 00 02 02 02 00 00 00 02 : 2D
FB10 02 02 02 00 19 00 19 00 00 00 00 19 00 02 02 02 : 57
FB20 02 16 16 16 00 01 01 01 01 00 00 16 00 01 01 02 : 62
FB30 02 02 02 02 02 02 02 02 04 00 00 02 02 02 02 02 : 1C
FB40 02 02 02 02 02 02 02 02 04 00 19 19 19 00 00 00 : 5F
FB50 00 00 00 19 04 00 04 00 04 19 00 00 00 00 00 00 : 3E
FB60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
FB70 00 00 19 04 04 04 04 19 00 00 00 00 19 00 19 02 : 76
FB80 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 : 04
FB90 02 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 02 : 08
FBA0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 19 19 19 02 : 65
FBB0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
FBC0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
FBD0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
FBE0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
FBF0 02 02 02 0F 0F 0F 0F 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 54
-------------------------------------------------------
SUM  1A 29 42 50 3E 22 62 2A 19 27 27 56 57 29 42 1A : 5A

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
FC00 02 00 00 00 19 00 00 00 00 00 19 00 00 00 00 02 : 36
FC10 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 : 06
FC20 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 00 00 00 02 : 0E
FC30 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
FC40 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
FC50 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
FC60 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
FC70 01 01 02 19 19 19 19 02 01 01 01 01 01 01 01 02 : 73
FC80 02 00 19 00 00 00 02 02 00 00 23 00 00 00 00 02 : 44
FC90 01 01 00 00 19 00 00 00 19 00 00 19 00 00 01 01 : 4F
FCA0 01 01 01 01 01 00 00 00 19 00 00 00 00 00 02 02 : 20
FCB0 01 01 01 01 01 01 00 00 19 00 01 01 01 01 01 01 : 25
FCC0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 : 10
FCD0 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 00 00 : 0E
FCE0 00 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 00 00 : 0D
FCF0 19 00 02 19 19 19 19 02 20 20 01 01 01 01 01 02 : C8
-------------------------------------------------------
SUM  29 0D 28 3C 6E 3B 3C 0E 5B 42 47 24 0A 0B 0A 14 : C8

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
FD00 02 00 00 00 00 00 00 00 19 00 00 00 00 00 19 00 02 : 36
FD10 01 00 19 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0F : 29
FD20 16 00 16 00 16 00 19 00 00 00 00 00 00 00 00 02 02 : 5F
FD30 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 : 07
FD40 01 01 01 21 01 01 01 01 01 01 01 01 01 00 01 01 : 2F
FD50 01 01 00 21 01 01 01 21 00 01 01 21 00 00 00 19 : 83
FD60 00 19 00 01 01 01 01 21 01 01 01 01 00 00 00 00 : 42
FD70 00 00 00 00 00 00 04 00 00 00 19 20 20 01 01 02 : 61
```

```
FD80 02 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 02 : 08
FD90 02 00 00 00 16 16 00 19 16 16 00 00 00 19 00 02 : 8E
FDA0 02 01 01 01 01 00 00 00 00 00 00 00 19 16 02 02 : 39
FDB0 01 01 00 00 19 00 11 0D 11 00 00 00 00 00 01 01 : 4C
FDC0 01 00 19 00 01 01 21 01 01 01 01 00 19 00 01 : 5C
FDD0 01 00 19 00 00 00 01 00 19 00 01 00 19 00 00 00 : 4E
FDE0 00 00 19 00 01 20 00 00 19 20 01 00 00 00 19 00 : 8D
FDF0 00 19 00 00 00 04 00 19 00 00 00 00 19 00 01 02 : 52
-------------------------------------------------------
SUM  25 39 7D 44 4B 3E 33 BC 5C 3A 1F 44 6D 63 24 3A : BE

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
FE00 02 02 02 19 00 00 11 00 11 00 00 19 00 02 02 02 : 60
FE10 02 00 00 00 01 01 00 00 01 01 00 19 00 00 00 02 : 21
FE20 02 01 01 01 00 00 00 00 19 00 00 16 02 02 02 : 3A
FE30 01 00 00 00 00 03 03 03 03 03 00 00 00 00 01 : 14
FE40 01 00 00 00 00 00 01 00 00 01 00 01 00 00 00 00 : 04
FE50 00 00 00 00 19 00 01 00 00 00 01 00 00 00 02 02 : 1F
FE60 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 19 00 00 00 : 1C
FE70 19 00 00 00 04 00 00 00 19 00 19 00 00 02 01 02 : 54
FE80 02 02 02 04 04 04 04 04 04 04 04 04 04 02 02 02 : 34
FE90 02 02 00 00 19 00 00 00 00 00 00 00 00 02 02 : 21
FEA0 02 01 00 00 00 19 00 00 00 00 00 00 02 02 02 02 : 24
FEB0 02 00 00 19 00 01 01 01 01 01 19 00 00 19 00 : 53
FEC0 00 19 00 00 19 00 22 19 00 01 00 19 00 00 02 02 : 8B
FED0 02 02 02 00 00 00 06 00 19 00 05 00 19 02 02 02 : 49
FEE0 02 02 00 00 19 00 00 19 22 00 00 00 00 02 02 02 : 5E
FEF0 02 02 02 04 00 19 00 00 00 00 02 02 02 02 01 02 : 2E
-------------------------------------------------------
SUM  31 27 09 3B 6D 3B 43 3A 6E 24 2A 6B 50 10 2D 19 : 8E

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
FF00 02 01 02 01 01 19 19 19 19 19 19 01 01 02 02 02 : A5
FF10 02 02 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 16 02 02 : 10
FF20 02 16 00 19 00 00 00 19 00 16 02 02 02 02 02 02 : 6C
FF30 02 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 : 10
FF40 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 12 02 02 : 00
FF50 02 02 02 02 02 02 00 00 00 02 02 02 02 02 02 02 : 1A
FF60 02 02 02 12 12 12 12 12 12 12 12 02 02 02 02 02 : B0
FF70 02 02 02 16 16 16 16 16 02 02 02 02 02 02 02 02 : 84
FF80 02 01 02 01 19 19 19 19 19 19 19 01 02 02 02 : D5
FF90 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
FFA0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
FFB0 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 30
FFC0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
FFD0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
FFE0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 : 20
FFF0 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 02 07 : 25
-------------------------------------------------------
SUM  31 53 53 8E 8D A5 A5 BC 8F A5 93 7B 53 55 31 36 : 49
```

DATA.5

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E000 3E 38 00 00 00 32 85 05 F5 3E 05 D3 B4 F1 D3 B5 : 6A
E010 2A 00 EF 5D 16 00 CB 23 CB 23 CB 23 30 02 16 01 : 9F
E020 E5 21 8A EF 73 23 72 E1 5C 16 00 CB 23 CB 23 CB : 81
E030 23 21 8C EF 3A 05 EF CB 47 20 01 1B 73 23 72 C9 : 0C
E040 21 F0 E0 11 80 EF 06 0F CD 84 00 CD 00 E0 21 80 : 25
E050 EF DF 5B ED 4B 06 EF CD 79 E4 CD E8 E0 00 CB 77 : 57
E060 20 03 CD D5 E0 CB 6F 20 03 CD DB E0 CB 5F 20 02 : D6
E070 06 01 CB 67 20 02 06 02 7D FE 04 30 03 CD 90 EC : 5E
E080 FE 23 38 03 CD A0 EC 3A 02 EF FE 01 CC 00 E1 CD : 59
E090 50 E1 22 00 EF ED 43 06 EF 1E 00 79 FE 01 20 02 : 1F
E0A0 1E 30 7A FE 04 38 02 3E 00 32 05 EF 21 E1 E0 CD : 17
E0B0 99 00 7E 83 5F 78 FE 01 20 02 1E 60 FE 02 20 02 : 32
E0C0 1E 70 7B 32 82 EF CD 00 E0 21 80 EF DF 5B C3 21 : 07
E0D0 E4 00 00 00 00 2C 0E 02 C3 00 E2 2D 0E 01 C3 00 : C4
E0E0 E2 00 10 00 20 00 00 00 2A 00 EF ED 5B 04 EF C9 : 2F
E0F0 0F 00 FF 00 00 00 10 00 10 00 80 00 80 00 01 00 : 2F
-------------------------------------------------------
SUM  9E F1 B4 2B 4F 74 35 53 17 2C 6F 73 D9 31 91 B7 : 30

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E100 E5 00 3A 08 EF CB 27 CB 27 CB 27 21 03 EF : F1
E110 86 21 D0 E1 CD 99 00 7E 21 03 EF 34 FE FF 20 03 : A3
E120 35 3E 02 E1 F5 00 FE 01 20 01 25 FE 02 20 01 24 : D5
E130 16 03 3A 06 EF 4F 7C FE 03 30 03 CD B0 EC FE 12 : C0
E140 38 03 CD C0 EC F1 32 09 EF 7D F5 C3 C7 E1 00 00 : AC
E150 D5 C5 E5 44 4D 21 00 B0 11 28 00 19 10 FD 06 00 : 46
E160 09 EB E1 CD C0 E1 38 03 2A 00 EF 13 1A FE 0D 38 : 07
E170 03 2A 00 EF E5 21 27 00 19 EB E1 1A FE 0D 38 03 : 0E
E180 2A 00 EF 13 1A FE 0D 38 03 2A 00 EF E5 21 27 00 : D2
E190 19 EB E1 1A FE 0D D2 B0 E1 13 1A FE 0D D2 B0 E1 : 08
E1A0 3A 02 EF FE 01 CA BC E1 24 7C C3 90 E4 00 00 00 : 68
E1B0 3A 09 EF FE 01 28 05 3E 00 CD 00 E4 00 C1 D1 C9 : A8
E1C0 1A 32 0A EF FE 0D C9 CD 00 E2 F1 6F 16 03 C9 00 : 0A
E1D0 01 01 01 01 00 00 00 02 02 02 02 FF 00 00 00 00 : 0B
E1E0 01 01 01 01 01 01 00 00 00 02 02 02 02 FF 00 00 : 0F
E1F0 01 01 01 01 01 01 01 01 00 00 00 02 02 02 FF 00 : 0D
-------------------------------------------------------
SUM  A3 6A 94 AB 98 D3 9C DB B8 FB D5 A6 B6 D0 DC 0D : CB

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E200 C5 D5 E5 44 21 00 B0 11 28 00 19 10 FD EB E1 E5 : A4
E210 26 00 19 EB E1 1A FE 0D 38 03 2A 00 EF 13 1A FE : AF
E220 0D 38 03 2A 00 EF E5 21 27 00 19 EB E1 1A FE 0D : 98
E230 38 03 2A 00 EF 13 1A FE 0D 38 03 2A 00 EF D1 C1 : 72
E240 14 3E FF C9 3E 02 2E 0F DF 53 21 E0 EC C3 36 E3 : 92
E250 21 00 F0 3A 04 EF FE 00 C8 47 CD 60 E2 10 FB C9 : 2E
E260 C5 23 E5 CD 92 00 11 20 00 CD 00 E3 EB E1 E5 23 : E1
E270 23 7E FE 00 20 01 1D FE 01 20 01 1C FE 02 20 01 : 3A
```

```
E280 15 FE 03 20 01 14 7B FE 04 30 03 C3 E0 E2 FE 23 : A1
E290 38 03 C3 E0 E2 7A FE 03 30 03 C3 E0 E2 FE 12 38 : 3B
E2A0 03 C3 E0 E2 CD 40 E6 73 EB CD F0 E3 7E E1 E5 0E : CB
E2B0 00 FE 0D D4 70 E3 11 00 17 E1 E5 2B 7E CB 27 EB : A6
E2C0 FE 06 CA E0 E2 47 79 FE 00 C4 D0 E3 78 00 CD 99 : A3
E2D0 00 EB E1 E5 CD 92 00 CD 00 E3 E1 23 23 23 C1 C9 : 94
E2E0 E1 E5 2B EB 21 04 EF 35 7E CB 27 CB 27 21 00 F0 : 98
E2F0 CD 99 00 06 04 CD 84 00 E1 2B 00 00 C1 C9 00 00 : 57
-------------------------------------------------------
SUM  49 20 86 95 D9 69 63 DE D1 40 C1 E6 C5 56 AA 27 : AB

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E300 CD 42 00 4C CD 29 E3 ED 43 4C E3 4D CD 29 E3 ED : A6
E310 43 4A E3 4A CD 29 E3 ED 43 44 E3 4B CD 29 E3 ED : FB
E320 43 42 E3 21 40 E3 DF 5B C9 06 00 CB 21 CB 21 CB : 58
E330 21 30 02 06 01 C9 DF 4B 3E 02 2E 0D DF 53 C9 00 : C3
E340 0F 00 00 01 00 00 10 00 10 00 B0 00 70 00 01 00 : 51
E350 C5 D5 11 28 00 44 7D 21 00 B0 19 10 FD CD 99 00 : F1
E360 D1 C1 C9 3E 00 32 11 EF 32 04 EF CD 6E 00 C9 00 : F4
E370 2B C3 C6 E3 F5 FE 10 20 03 01 55 02 FE 11 20 08 : 4C
E380 7E FE 02 20 5B 01 55 02 FE 12 20 03 01 71 04 23 : 1D
E390 CD 92 00 CB C4 CB 85 CD 50 E3 F1 FE 10 DA BB E3 : B5
E3A0 70 23 70 11 27 00 19 70 23 70 11 D7 F3 19 71 23 : DF
E3B0 0C 71 0C 11 27 00 19 71 23 0C 71 D1 1B 1A 0E 02 : 01
E3C0 FE 01 20 01 0D C9 D5 01 3D 00 C3 74 E3 00 00 00 : 23
E3D0 FE 02 20 03 3E 03 12 06 06 F5 CD E6 E3 F1 C9 00 : C7
E3E0 01 51 11 C3 88 E3 3E 0D D3 C8 3E 00 D3 C9 C9 00 : 1A
E3F0 CD 50 E3 D5 11 28 00 19 D1 C9 00 00 00 00 00 00 : C1
-------------------------------------------------------
SUM  D5 1F 1A B0 21 15 63 8D 4D 44 62 52 2B 86 03 D8 : B5

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E400 3E 00 32 02 EF 3E 13 CD 50 ED 00 CB 4F 20 11 3E : 45
E410 01 32 02 EF 3D 32 03 EF 3E 0D D3 C8 3E 07 D3 C9 : 4C
E420 C9 F5 3E 1C CD 50 ED 00 C3 70 E6 00 E5 21 0B EF : 3B
E430 3A 04 EF BE DC 3A E4 E1 F1 C9 3C CD 63 E4 3D CB : D8
E440 27 CB 27 CD 99 00 3A 0C EF 77 23 D5 ED 5B 00 EF : 5A
E450 73 23 72 23 CD 6A E4 1D 7A FE 00 28 03 14 00 5A : 74
E460 73 D1 C9 32 04 EF 21 00 F0 C9 ED 5B 06 EF E5 21 : 4F
E470 A0 E5 CD 80 E5 E1 C9 00 00 3E 13 CD 50 ED 00 06 : C2
E480 00 FE F8 D8 F5 3E 00 32 05 EF F1 C9 00 00 00 00 : E1
E490 FE 12 38 03 CD C0 EC C3 BC E1 00 00 00 00 00 00 : 24
E4A0 E5 23 23 23 7E 3D 77 FE 00 CA C3 E4 E1 E5 CD 92 : 14
E4B0 00 11 06 17 CD 00 E3 3E 0D D3 C8 3E 00 D3 C9 C3 : 61
E4C0 F9 E4 00 E1 E5 CD 92 00 C3 52 E8 ED 5F 01 0B 79 : D0
E4D0 FE 48 38 03 01 0C 75 71 23 71 11 27 00 19 71 23 : ED
E4E0 71 11 D7 F3 19 70 23 04 70 11 27 00 19 04 70 04 : 35
E4F0 23 70 E1 E5 CD 90 E6 E1 C9 E1 3E 04 CD 99 00 C9 : 98
-------------------------------------------------------
SUM  5D C0 D9 3E FD 48 45 4D 88 D1 F2 88 41 E6 93 EF : 87
```

リスト続く

POP LOAD

まだまだ暑い日が続きますが、編集部のみなさん、夏バテ、だいじょうぶですか？　でもこの暑さもあとしばらく。もうすぐ受験シーズンです。昨年はぼくは高校受験生でした。今はなんとか合格して、いそがしい毎日をすごしています。うちの学校は国公立大学への進学率が全国一というところで、勉強、勉強とうるさいです。(鹿児島県・がぶりえる) ‼バイクには気をつけてよネ。

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E500 21 10 E5 06 30 11 C4 02 CD 84 00 C9 00 00 00 00 : 3D
E510 F5 3E 07 D3 B4 DB B5 F5 3E 07 D3 B4 3A 87 05 D3 : AB
E520 B5 CD 40 E5 3E 07 D3 B4 F1 D3 B5 F1 C3 EB 01 00 : 8C
E530 00 00 00 00 00 00 00 C3 C4 02 00 00 00 00 00 00 : 89
E540 CD 42 00 3A 0D EF FE 00 C8 2A 0E EF 3A 10 EF 3D : A8
E550 32 10 EF FE 00 C0 3E 03 D3 C8 7E D3 C9 3E 02 D3 : F8
E560 C8 23 7E D3 C9 23 7E 32 10 EF 23 22 0E EF FE FF : 16
E570 C0 3E 09 D3 C8 3E 00 D3 C9 32 0D EF C9 00 00 00 : 73
E580 F5 3E 00 32 0D EF 22 0E EF 3E 01 32 10 EF 32 0D : 2F
E590 EF 3E 09 D3 C8 3E 0E D3 C9 F1 C9 00 00 00 00 00 : 73
E5A0 02 00 08 00 E0 01 01 00 01 20 01 01 40 01 01 : 52
E5B0 60 01 01 80 01 01 A0 01 01 C0 01 01 E0 01 02 00 : 2B
E5C0 01 02 20 01 03 00 01 04 00 01 05 00 01 00 00 FF : 32
E5D0 CD 42 00 3A 11 EF FE 00 C8 47 21 80 F0 CD E3 E5 : 7C
E5E0 10 FB C9 7B 96 3C FE 03 38 05 23 23 23 23 C9 23 : D7
E5F0 7A 96 3C FE 03 38 04 23 23 23 C9 23 7E 23 23 CB : 6D
-----------------------------------------------------------
SUM  F0 20 D9 D5 23 95 D8 82 11 D3 41 3B 5A F2 F9 C2 : 37

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E600 7F C0 2B CB FE 23 3E 01 32 12 EF C9 00 00 00 00 : 91
E610 00 A1 01 00 A8 01 00 A2 01 00 A9 01 00 A3 01 00 : 3C
E620 AA 01 00 A4 01 00 AB 01 00 A5 01 00 AC 01 00 A6 : F5
E630 01 00 AD 01 00 A7 01 00 AE 01 00 00 FF 00 00 00 : 05
E640 2B 72 2B F5 3E 00 32 12 EF CD D0 E5 3A 12 EF FE : E9
E650 00*20 02 F1 C9 E5 21 10 E6 CD 80 E5 E1 2B 3E 03 : 57
E660 77 23 F1 C9 CD 44 E2 00 00 3E 00 2E 00 DF 53 C9 : AE
E670 CB 47 28 08 3E 00 32 13 EF C3 38 E4 3A 13 EF FE : CD
E680 00 C2 38 E4 3E 01 32 13 EF 32 1B EF C3 2C E4 00 : 60
E690 CD 42 00 EB 21 80 F0 3A 11 EF 3D 32 11 EF CB 27 : 26
E6A0 CB 27 CD 99 00 06 04 CD 84 00 C9 00 00 00 00 00 : 7C
E6B0 21 82 F0 3A 11 EF FE 00 C8 47 C5 7E 2B 2B 00 E6 : 59
E6C0 07 FE 00 20 04 CD 00 E7 7C FE 01 20 04 CD 90 E8 : C1
E6D0 7C FE 02 20 04 CD B0 E9 7C FE 03 20 04 CD 60 EA : BE
E6E0 7C FE 04 20 04 CD 60 EB 7C 00 00 C1 23 23 10 CA : 17
E6F0 C9 7E C5 0E 00 CB 7F 28 02 0E 0A 3E 83 C3 81 E8 : 93
-----------------------------------------------------------
SUM  18 83 DF 37 35 9C 04 D6 67 C5 15 84 AD 99 A0 FF : 06

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E700 E5 CD 92 00 11 20 15 CD 00 E3 E1 E5 CD 92 00 EB : 4A
E710 E1 E5 23 23 7E CB 7F 28 04 E1 C3 A0 E4 CB 5F 20 : 72
E720 0F 3A 00 EF 93 C6 04 FE 09 30 02 CB DE C3 50 E7 : 71
E730 CB 66 28 09 CB A6 E1 E5 CD 10 E8 18 02 CB E6 E1 : 0A
E740 E5 CD 39 E8 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : D3
E750 E1 E5 73 CD A3 E7 23 7E CB 7F 28 17 CB BF 3D 4F : D0
E760 3A 0C EF FE 02 20 02 0E 04 79 FE 05 30 04 2B C3 : 07
E770 85 E7 77 E1 E5 CD 92 00 11 00 15 CD 00 E3 E1 3E : FD
E780 04 CD 99 00 C9 CB FE 23 77 E1 C3 A0 E4 11 27 00 : F6
E790 19 04 70 04 23 70 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 : ED
E7A0 E5 2B 2B 23 23 23 7E CB 7F 20 05 2B 2B 72 23 C9 : 45
E7B0 2B C9 CD 42 00 EB CD 50 E3 71 23 71 11 27 00 19 : 44
E7C0 71 23 71 11 D7 F3 19 70 23 04 70 C3 8D E7 00 00 : 37
E7D0 C5 E5 62 6B 00 CD 50 E3 44 4D E1 E5 0A FE 0D 38 : 1B
E7E0 03 CD 73 00 03 0A FE 0D 38 03 CD 73 00 21 27 00 : 1E
E7F0 09 44 4D E1 0A FE 0D 38 03 CD 73 00 03 0A FE 0D : 23
-----------------------------------------------------------
SUM  94 D5 83 75 6A 3C B6 3A 35 8F 45 A8 46 4B 5A 4A : DD

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E800 38 03 CD 73 00 C1 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 05
E810 3A 01 EF 92 FE A0 38 03 15 18 05 FE 00 28 01 14 : 02
E820 CD D0 E7 3A 00 EF 93 FE A0 38 03 1D 18 05 FE 00 : 51
E830 28 01 1C 4A CD D0 E7 51 C9 CD 42 00 3A 00 EF 93 : F8
E840 3C FE 03 D0 3A 01 EF 92 3C FE 03 D0 3E 01 32 14 : 5B
E850 EF C9 00 CD 50 E3 11 00 F4 E5 19 7E FE 41 D2 7D : C7
E860 E8 23 7E FE 41 D2 7D E8 11 27 00 19 7E FE 41 D2 : DF
E870 7D E8 23 7E FE 41 D2 7D E8 E1 C3 CB E4 E1 C3 F2 : 65
E880 E4 D3 F4 79 D3 F5 00 C1 7E CB 7F C9 00 00 00 00 : 3E
E890 E5 CD 92 00 11 20 17 CD 00 E3 E1 E5 CD 6E 00 7E : BB
E8A0 CB 7F 28 04 E1 C3 A0 E4 01 20 17 CB 6F 20 0B C5 : 00
E8B0 01 00 41 CD B2 E7 C1 C3 E6 E8 CB 5F 28 03 1C 18 : 83
E8C0 01 1D 7B F5 CD 84 E9 F1 BB 28 03 CD 90 E9 7E CB : 2E
E8D0 67 28 03 14 18 01 15 7A F5 CD A0 E9 F1 BA 28 03 : 6F
E8E0 CD 95 E9 01 02 15 7B FE 04 DA 00 E9 FE 23 D2 00 : 96
E8F0 E9 7A FE 03 DA 00 E9 FE 12 D2 00 E9 C3 05 E9 00 : A3
-----------------------------------------------------------
SUM  AA 1A B7 F9 CC 70 A4 E5 D2 5F 0E AD 96 AA 7E 25 : 08

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
E900 E1 CD 90 E6 C9 E1 E5 C3 70 E9 23 23 7E CB 7F 28 : 05
E910 2A CB BF 3D C5 4F 3A 0C EF FE 02 20 02 0D 0D 79 : EF
E920 77 FE 05 30 08 2B CB FE C1 E1 C3 A0 E4 2B CB 6E : F3
E930 20 08 CB EE 01 00 3D CD B2 E7 C1 3A 00 EF 93 C6 : C8
E940 04 FE 09 30 12 E1 E5 23 23 CB 6E 20 0A C5 CB EE : 3A
E950 01 00 3D CD B2 E7 C1 E1 E5 CD 92 00 50 59 CD 00 : 00
E960 E3 E1 E5 CD 73 00 CD 39 E8 E1 3E 04 CD 99 00 C9 : 29
E970 23 23 23 CB 7E 28 05 E1 E5 CD 73 00 E1 E5 73 23 : 41
E980 72 C3 0A E9 2B 2B CD D0 E7 23 23 C9 00 00 00 00 : 11
E990 3E 08 AE 77 C9 3E 10 AE 77 C9 00 00 00 00 00 00 : 70
E9A0 7B F5 CD 84 E9 F1 5F C9 00 00 00 00 00 00 00 00 : C3
E9B0 E5 CD 92 00 11 20 17 CD 00 E3 E1 E5 CD 6E 00 CB : 08
E9C0 7E 28 04 E1 C3 A0 E4 CB 5E 20 21 3A 01 EF 92 FE : F6
E9D0 A0 38 03 15 18 13 FE 00 20 0E CB DE 3A 00 EF 93 : AC
E9E0 FE A0 30 02 CB E6 18 01 14 C3 10 EA CB 66 20 03 : BF
E9F0 1D 18 01 1C 7B FE 04 DA 03 EA FE 23 D2 03 EA C3 : 39
-----------------------------------------------------------
SUM  F6 45 BC CE 5B 5C F0 72 9A 9F 58 14 11 54 80 D1 : 39
```

```
ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
EA00 10 EA 00 E1 CD 90 E6 C9 3E 00 2E 01 DF 53 C9 00 : 4F
EA10 23 CB 7E 28 05 E1 E5 CD 73 00 E1 E5 73 23 72 23 : 90
EA20 23 CB 7E 28 1B CB BE 7E 3D 4F 3A 0C EF FE 02 20 : 97
EA30 02 0D 00 79 77 FE 05 30 07 2B CB FE E1 C3 A0 E4 : 55
EA40 00 00 CD 39 E8 E1 E5 CD 92 00 11 04 15 CD 00 E3 : ED
EA50 E1 3E 04 CD 99 00 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 52
EA60 E5 CD 92 00 11 20 17 CD 00 E3 E1 E5 CD 6E 00 CB : 08
EA70 7E 28 04 E1 C3 A0 E4 CB 5E 20 03 1D 18 01 1C E1 : 51
EA80 E5 7B F5 C3 CB EA F1 BB 28 06 23 23 3E 08 AE 77 : 58
EA90 E1 E5 73 23 72 23 23 7E CB 7F 28 1A CB BF 3D 4F : 34
EAA0 3A 0C EF FE 02 20 02 0D 00 79 77 2B FE 05 30 06 : B8
EAB0 CB FE E1 C3 A0 E4 E1 E5 CD 39 E8 CD 92 00 11 06 : 1B
EAC0 15 CD 00 E3 E1 3E 04 CD 99 00 C9 7B FE 04 DA E0 : 4E
EAD0 EA FE 23 D2 E0 EA CD D0 E7 CD E6 EA C3 86 EA 00 : FB
EAE0 F1 E1 CD 90 E6 C9 23 23 23 7E 2B 2B 2B CB 7F 28 : B8
EAF0 01 5E C9 15 15 CD 00 EB C9 E6 07 CD 99 00 C9 00 : EF
-----------------------------------------------------------
SUM  58 34 54 92 54 AA 22 7F 11 E5 94 88 3A 94 31 90 : B2

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
EB00 CD 42 00 21 80 F0 C3 30 EB CB 27 CB 27 CD 99 00 : C8
EB10 73 23 72 23 70 23 E5 21 2B EB 78 CD F9 EA 4E E1 : 31
EB20 71 00 00 00 01 00 3D CD B2 E7 C9 08 0A 0C 15 7F : 90
EB30 3A 11 EF 3C FE 10 20 01 C9 32 11 EF 3D C3 09 EB : 94
EB40 F5 3E 20 32 46 E3 32 48 E3 25 25 CD 00 E3 24 24 : 4D
EB50 3E 10 32 46 E3 32 48 E3 F1 EB CD 39 E8 C9 00 00 : 99
EB60 E5 CD 92 00 11 0C 15 CD 40 EB E1 E5 CD 6E 00 CB : 3A
EB70 7E 28 0C 21 15 EF 73 23 72 23 3E 01 C3 F7 EB 7E : 64
EB80 CB 3F CB 3F CB 3F 3C FE 07 38 0E 3E 08 00 00 47 : 32
EB90 D5 1D 1D CD F3 EA D1 3E 00 CB 27 CB 27 CB 27 F6 : 94
EBA0 04 77 23 CD F1 E6 28 15 CB BF 4F 3A 0C EF FE 02 : 8D
EBB0 20 01 0D 71 79 FE 05 30 04 2B CB FE 23 FE 20 30 : B4
EBC0 20 3A 00 EF 93 FE A0 38 03 1D 18 05 FE 00 28 01 : 16
EBD0 1C 3A 01 EF 92 FE A0 38 03 15 18 05 FE 00 28 01 : 0A
EBE0 14 E1 E5 73 23 72 2B CD 92 00 11 08 15 CD 40 EB : 92
EBF0 E1 3E 04 CD 99 00 C9 77 E1 3E 04 CD 99 00 C9 00 : 1B
-----------------------------------------------------------
SUM  76 20 53 81 47 AE 75 6F 66 4A 1E 9B E7 1C B2 14 : 75

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
EC00 CD 42 00 21 18 EF CD 63 E3 36 01 7B FE 08 D0 7A : 4C
EC10 FE 08 D0 36 00 21 00 C0 CB 23 CB 23 CB 23 : A5
EC20 D5 16 00 19 D1 CB 22 CB 22 1E 00 19 E5 11 04 03 : E3
EC30 01 08 10 C5 7E CB 6F 28 09 E6 07 47 CD 00 EB C3 : 76
EC40 71 EC CB 67 28 10 0E 00 E6 0F CB 27 CB 27 C6 7D : F1
EC50 47 CD B2 E7 18 1B E5 F5 FE 0D 38 02 3E 01 CD D0 : DB
EC60 EC 00 C6 3D 47 F1 21 F0 EC CD 99 00 4E E1 CD B2 : 38
EC70 E7 23 1C 1C C1 10 BC D5 11 70 00 19 D1 14 14 1E : 55
EC80 04 06 10 0D 20 AD E1 CD 08 EA CD 64 E6 C9 00 00 : 74
EC90 F5 3A 18 EF 3D 32 18 EF CD 00 EC F1 2E 22 C9 00 : 6F
ECA0 F5 3A 18 EF 3C 32 18 EF CD 00 EC F1 2E 04 C9 00 : 50
ECB0 F5 3A 19 EF 3D 32 19 EF CD 00 EC F1 26 11 C9 00 : 58
ECC0 F5 3A 19 EF 3C 32 19 EF CD 00 EC F1 26 03 C9 00 : 49
ECD0 FE 06 20 01 3D CB 27 CB 27 C9 00 00 00 00 00 00 : 0F
ECE0 00 00 20 00 18 00 20 01 98 00 02 00 00 00 00 00 : F3
ECF0 00 0D 0E 0F 13 10 11 05 06 07 08 09 0A 12 14 01 : B2
-----------------------------------------------------------
SUM  02 45 FF B5 29 22 C9 2A BB 70 F6 71 3B 6E 36 81 : 2B

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
ED00 21 10 ED 11 C4 02 06 2F CD 84 00 C9 00 00 00 00 : 44
ED10 F5 3E 07 D3 B4 DB B5 F5 3E 07 D3 B4 3A 87 05 D3 : AB
ED20 B5 CD 80 ED 3E 07 D3 B4 F1 D3 B5 F1 C3 EB 01 00 : D4
ED30 00 00 00 00 00 00 00 C3 C4 02 00 00 00 00 00 00 : 89
ED40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
ED50 D3 E8 DB EA C5 47 3E 0F D3 EF DB EF 4F CB 27 CB : 71
ED60 27 CB 27 F6 87 A0 CB 61 20 02 CB 8F CB 69 20 02 : 34
ED70 CB 87 C1 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : DC
ED80 CD 42 00 CD D0 ED 00 FE 03 D8 3E 00 32 00 EE 2A : FA
ED90 01 EE 11 D8 FF 19 CD E0 ED 3E 10 D3 BC 0E BD ED : 1F
EDA0 69 0D 3C ED 79 0C ED 61 C9 00 00 00 00 00 00 00 : 3B
EDB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
EDC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
EDD0 3A 00 EE 3C 32 00 EE C9 00 00 00 00 00 00 00 00 : 4D
EDE0 7C FE 00 20 08 7D FE 20 30 03 21 18 1F 22 01 EE : D9
EDF0 C9 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 : CC
-----------------------------------------------------------
SUM  46 90 72 68 84 5A 3D 33 9C 6A 9D D7 24 D6 F9 A8 : 13

ADDR +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :SUM
EE00 01 04 01 03 01 02 03 01 00 04 00 00 00 00 00 00 : 14
EE10 00 19 00 03 19 03 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 : 39
EE20 03 00 00 00 00 00 19 00 03 01 01 14 00 19 19 19 : 80
EE30 19 00 03 19 00 21 04 03 04 19 00 00 00 00 00 00 : 7A
EE40 00 05 00 00 00 00 00 00 19 00 00 00 00 00 05 00 : 23
EE50 00 00 00 00 00 00 00 01 19 00 00 00 04 04 04 00 : 26
EE60 00 19 00 00 00 00 04 02 01 03 0F 02 04 02 01 01 01 : 3D
EE70 01 02 0D 00 00 00 00 00 23 00 00 00 00 00 00 03 : 36
EE80 01 02 01 01 01 04 0F 0F 00 00 04 00 00 19 00 00 : 45
EE90 00 00 00 03 19 03 00 00 00 18 00 18 00 00 00 01 : 50
EEA0 03 00 00 19 00 00 00 00 03 23 00 14 00 01 01 03 : 5B
EEB0 03 03 03 00 03 03 03 03 03 02 03 02 03 02 03 02 : 29
EEC0 02 03 02 02 02 02 02 00 00 02 02 02 02 03 02 : 1E
EED0 02 02 01 00 11 00 11 00 01 19 00 00 04 04 03 00 : 4C
EEE0 00 00 00 04 04 04 03 03 03 03 03 03 03 03 03 : 2A
EEF0 03 03 03 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 03 : CC
-----------------------------------------------------------
SUM  2C 4A 1B 52 5E 4A 5A 2B 79 98 1F 5B 22 53 40 2C : 7C
```


POP LOAD

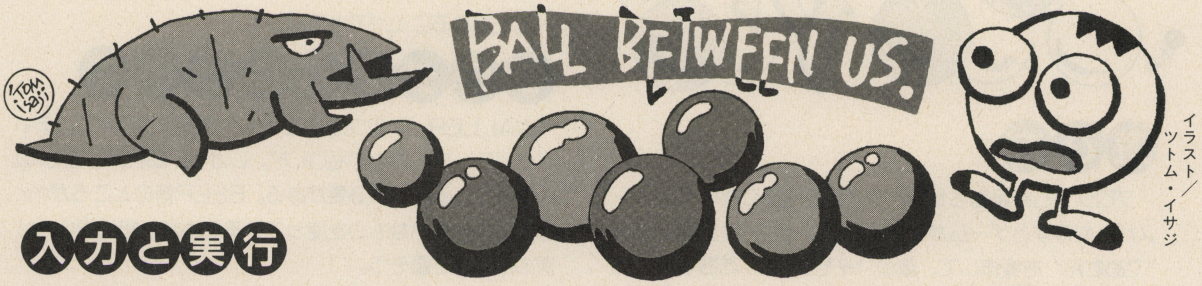
8月号にのったHIP'S ROADです。ところで‼さんに質問。あなた、いったいだれのファンなんだ。やけに数が多いんではないか（オレも多いけど）。それからSHINDEN君。生活委員長君、銀座君、おニャン子解散のあと、われらが工藤静香ちゃんはどうなるのだ？　8月31日に解散するのだぞ。(大阪府・HIP'S ROAD) ‼今こそ、私の真に心から愛する永遠のアイドルを教えてあげよう！　それは、水谷真理ちゃんなのだーっ！

◉緑の玉はふ・み・つ・ぶ・せ!

WALLER

PC-8800シリーズ

小田真弘



イラスト／ツトム・イサジ

入力と実行

●テープ編

MONでマシン語モニターに入って、[S]コマンドか[E]コマンドでリストを入力したあと、順番にセーブする。

```
"wldat" はモニターから、
h] Wwldat, C000, D577 ↵

"wlpro" はモニターから、
h] Wwlpro, BC00, CA97 ↵
```

実行方法はCLEAR文を実行したあと、モニターの[R]コマンドで読みこむ。

```
CLEAR, &HB800 ↵
MON ↵
h] Rwldat ↵
h] MC00, D577, 3000 ↵
h] Rwlpro ↵
h] RBC00
```

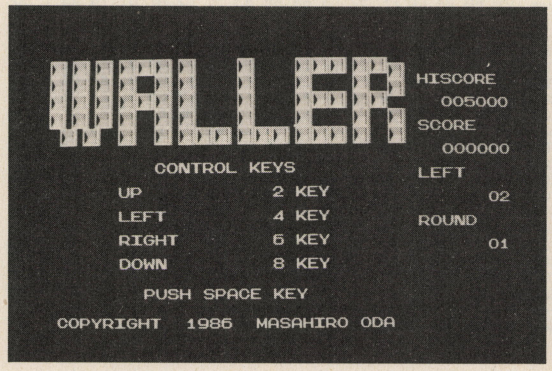
●ディスク編

[S]コマンドか[E]コマンドでリストを入力したあと、順番にセーブする。

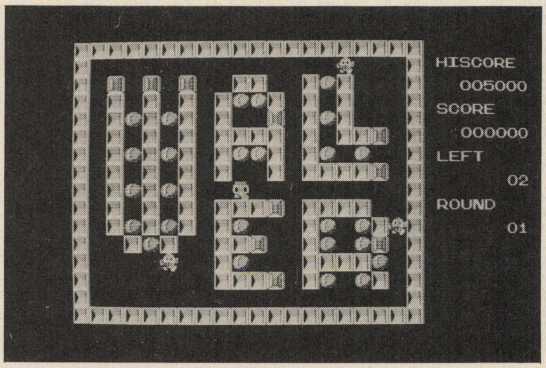
```
"wldat" は、
BSAVE "wldat", &HC000, &H1578 ↵

"wlpro" は、
BSAVE "wlpro", &HBC00, &HE98 ↵
```

実行方法はCLEAR文を実行したあと、モニターの[R]コマンドで読みこんで、[G]コマンドでゲーム開始。

```
CLEAR, &HB800 ↵
MON ↵
BLOAD "wldat", &H3000 ↵
BLOAD "wlpro" ↵
MON
h] GBC00
```



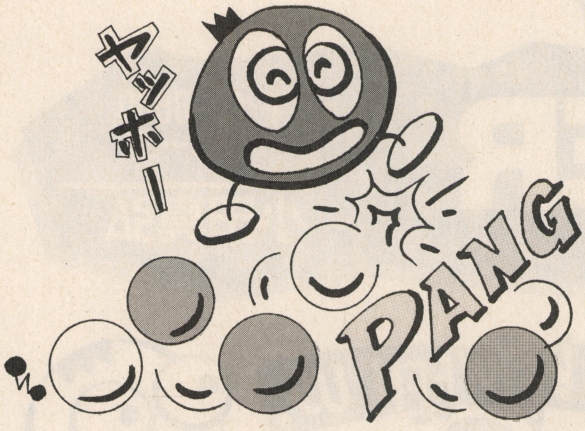
タイトル画面なのだ。



玉がいっぱいだ。

POP LOAD

『信長の野望・全国版』で、本能寺の変が起こることを発見！　もちろん信長で始めたときに限るが、そのほか次のような条件がないといけません。①山城に本国があること。②山城の兵忠が低いこと。③国を4カ国以上もっていること。④1582年以降であること。これらがそろって、その季節に謀反が起こると、「わが敵は本能寺にあり！」と表示され、戦闘モードに入ります。もちろん敵は明智光秀。（広島県・黒木和彦）



遊び方

プログラムを起動させるとタイトル画面になり、スペースバーを押すとゲームが始まる。プレイヤーは大きな目の〝でめたん〟を操作して、敵の〝イモゴン〟（たおすことができない）に接触しないように、すべての緑の玉を踏みつぶすと1ラウンドクリア。ボーナス1000点がもらえる。画面上のカベのうち、青いカベは動かすことができない。しかし、カラフルなカベは動かすことができるので、動かし方によっては敵をうまく封じたりすることができる。さらに、この動くカベを使って玉を踏みつぶすとふつうに玉を踏みつぶしたとき（30点）より得点が高い（50点）。

でめたんはテンキーの2、4、6、8で4方向に移動する。もし、イモゴンやカラフルカベで道がふさがれたら、Gキーでギブアップできる。でめたんはイモゴンにぶつかるかギブアップすると1人失って、全部で4人失うとゲームオーバー。タイトル画面にもどる。このとき、SHIFTキー＋スペースキーでもう一度ゲームオーバーになった面からゲームを始めることができる。

プログラムについて

「WALLER」は2つのプログラムからなっていて、ディスク、テープどちらでもOKだ。しかし、初代PC-8801の人はすこし改良する必要がある。BEEP音のところがmkII以降のきれいなものを使っているためだ。初代88の人は次のところを直そう。

1、C1CDH番地を80Hから20Hに変える。
2、C1D8H番地を7FHからDFHに変える。

マシン語リスト〝wlpro〟

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BC00 C3 E9 C2 3F 04 48 49 53 43 4F 52 45 00 43 08 30 : 39
BC10 30 35 30 30 30 00 3F 0C 53 43 4F 52 45 00 43 10 : 0F
BC20 30 30 30 30 30 30 00 3F 14 4C 45 46 54 00 4B 18 : 01
BC30 30 32 00 3F 1C 52 4F 55 4E 44 00 4B 20 30 31 00 : 11
BC40 50 55 53 48 20 53 50 41 43 45 20 4B 45 59 00 20 : F5
BC50 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 00 20 20 : E0
BC60 52 4F 55 4E 44 20 43 4C 45 41 52 20 20 00 20 20 : 8F
BC70 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 00 20 47 : 07
BC80 41 4D 45 20 20 4F 56 45 52 20 00 20 20 20 20 20 : 0F
BC90 20 20 20 20 20 20 20 00 00 01 04 01 08 01 0C 01 : FC
BCA0 0F 01 12 01 16 01 20 01 00 04 04 04 08 04 0C 04 : 83
BCB0 12 04 16 04 20 04 00 07 04 07 08 07 0C 07 0F 07 : 9E
BCC0 12 07 16 07 20 07 00 0A 04 0A 08 0A 0C 0A 12 0A : B9
BCD0 16 0A 20 0A 02 0D 06 0D 0C 0D 12 0D 16 0D 19 0D : ED
BCE0 1C 0D 20 0D 23 0D 26 0D 2A 01 2D 01 30 01 34 01 : 78
BCF0 37 01 3A 02 2A 04 34 04 2A 07 2D 07 30 07 34 07 : B1
-------------------------------------------------------
Sum  32 F5 27 19 09 16 A0 35 7A 33 1C 1E 1C 17 01 4A : C0

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BD00 37 07 3A 05 2A 0A 34 0A 3A 0A 2A 0D 2D 0D 30 0D : E1
BD10 34 0D 3A 0D 12 13 43 4F 4E 54 52 4F 4C 20 4B 45 : 7E
BD20 59 53 00 0C 17 55 50 20 20 20 20 20 20 20 20 20 : 94
BD30 20 20 32 20 4B 45 59 00 0C 1B 4C 45 46 54 20 20 : 0D
BD40 20 20 20 20 20 20 20 34 20 4B 45 59 00 0C 1F 52 : 9A
BD50 49 47 48 54 20 20 20 20 20 20 20 36 20 4B 45 : 12
BD60 59 00 0C 23 44 4F 57 4E 20 20 20 20 20 20 20 20 : C0
BD70 20 38 20 4B 45 59 00 01 2D 43 4F 50 59 52 49 47 : AC
BD80 48 54 20 20 31 39 38 36 20 20 4D 41 53 41 48 49 : A7
BD90 52 4F 20 4F 44 41 20 00 09 06 20 20 20 20 43 4F : D6
BDA0 4E 47 52 41 54 55 4C 41 54 49 4F 4E 20 20 20 20 : 18
BDB0 00 0A 0C 20 20 20 20 20 20 20 59 4F 55 20 57 4F : B9
BDC0 4E 20 20 20 20 20 20 20 20 00 09 10 59 4F 55 52 : B6
BDD0 20 41 44 56 45 4E 54 55 52 45 20 49 53 20 4F 56 : 4F
BDE0 45 52 00 0A 14 20 54 41 4B 45 20 59 4F 55 52 20 : 89
BDF0 53 45 4C 46 20 45 41 53 59 20 20 00 09 18 20 20 : 1D
-------------------------------------------------------
Sum  B4 12 88 B6 E9 61 84 BC F4 A0 3A 5A 7A BC A6 7F : 11

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BE00 20 50 4C 45 41 53 45 20 54 52 59 20 41 47 41 49 : 2B
BE10 4E 20 20 20 00 0A 1E 20 20 20 20 20 20 54 48 41 : 73
BE20 4E 4B 20 59 4F 55 20 20 20 20 20 20 20 00 09 22 : C1
BE30 20 20 20 20 20 20 20 20 20 46 52 4F 4D 20 20 20 : B4
BE40 20 20 20 20 20 20 20 00 09 26 20 20 20 20 20 4D 41 : 1D
BE50 53 41 48 49 52 4F 20 4F 44 41 20 20 20 20 20 00 : 5A
BE60 09 2A 20 20 20 20 20 20 20 20 20 54 4F 20 59 4F 55 : F3
BE70 20 20 20 20 20 20 20 20 00 21 00 C0 AF 0E C8 06 : 6C
BE80 50 D3 5C 77 D3 5D 77 D3 5E 77 23 10 F4 0D 20 EF : 88
BE90 D3 5F C9 21 00 C0 AF 11 12 00 0E C8 06 3E D3 5C : F7
BEA0 77 D3 5D 77 D3 5E 77 23 10 F4 19 0D 20 EE D3 5F : 53
BEB0 C9 CD 00 C2 CD 2F C2 D3 5C CD C9 BE D3 5D CD C9 : 5F
BEC0 BE D3 5E CD C9 BE D3 5F C9 ED 73 E3 BE 31 4D 00 : BD
BED0 ED 5B 02 B9 01 FF 0C ED A0 ED A0 ED A0 EB 39 EB : C5
BEE0 10 F5 31 00 00 C9 CD 00 C2 11 4D 00 D3 5C CD FE : E6
BEF0 BE D3 5D CD FE BE D3 5E CD FE BE D3 5F C9 2A 02 : 58
-------------------------------------------------------
Sum  54 4E C4 AB 9D 6F E1 9C 12 9B B0 44 5A 39 46 C6 : DA

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BF00 B9 0E 0C 06 03 36 00 23 10 FB 19 0D 20 F5 C9 EB : 2F
BF10 7E EB 13 B7 C8 FE 20 20 02 3E 3A D6 30 FE 0B 38 : FA
BF20 02 D6 06 E5 D5 CD 00 C2 26 00 6F 29 29 29 29 01 : 61
BF30 00 30 09 22 04 B9 D3 5C CD 4D BF D3 5D CD 4D BF : 29
BF40 D3 5E CD 4D BF D3 5F D1 E1 24 24 18 C2 ED 73 68 : D8
BF50 BF 31 4E 00 ED 5B 02 B9 2A 04 B9 01 FF 08 ED A0 : BD
BF60 ED A0 EB 39 EB 10 F7 31 00 00 C9 3A 06 B9 21 00 : B7
BF70 3B 11 86 00 3D 28 03 19 18 FA EB D5 21 00 BA 06 : 06
BF80 14 36 FF 23 10 FB 0E 0E C5 0E 02 1A 13 06 08 07 : AA
BF90 38 04 36 00 18 02 36 FF 23 10 F4 C1 0D 20 ED 1A 13 : 2F
BFA0 06 04 07 38 04 36 00 18 02 36 FF 23 10 F4 C1 0D : C7
BFB0 20 D6 06 14 36 FF 23 10 FB D9 21 2A B9 36 00 D9 : 5F
BFC0 D1 21 2A 00 19 EB D5 21 14 BA 0E 0E C5 0E 02 1A : EF
BFD0 13 06 08 07 38 02 18 05 36 01 D9 34 D9 23 10 F3 : C2
BFE0 0D 20 EC 1A 13 06 04 07 38 02 18 05 36 01 D9 34 : F2
BFF0 D9 23 10 F3 C1 0D 20 D4 D1 21 2A 00 19 EB 21 14 : 16
-------------------------------------------------------
Sum  2F BD 2A CD FF 52 C6 6B 60 B3 51 C2 A7 D1 74 46 : BD

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C000 BA 0E 0E C5 0E 02 1A 13 06 08 07 38 02 18 02 36 : 77
C010 02 23 10 F6 0D 20 EF 1A 13 06 04 07 38 02 18 02 : D9
C020 36 02 23 10 F6 C1 0D 20 DA 21 12 B9 EB 01 08 00 : 09
C030 ED B0 C9 11 00 BA 21 01 01 1A D5 E5 F5 3C 20 05 : 7E
C040 3E 01 CD B1 BE F1 E1 E5 3D 20 05 3E 02 CD B1 BE : 10
C050 E1 E5 3D 20 05 3E 03 CD B1 BE E1 D1 13 24 24 24 : D6
C060 7C FE 3D 20 D4 26 01 2C 2C 2C 7D FE 31 20 CA C9 : B5
C070 2A 08 B9 19 22 08 B9 E5 3A 2F B9 A7 20 2F 11 F4 : E9
C080 01 ED 52 38 28 3E 01 32 2F B9 3A 07 B9 3C 32 07 : 68
C090 B9 26 00 6F 11 0C B9 01 0A 00 CD 01 C1 01 01 00 : C0
C0A0 CD 01 C1 11 0C B9 26 4B 2E 18 CD 0F BF 11 20 BC : A4
C0B0 E1 01 10 27 CD 01 C1 01 E8 03 CD 01 C1 01 64 00 : 88
C0C0 CD 01 C1 01 0A 00 CD 01 C1 01 01 00 CD 01 C1 2A : E4
C0D0 0A B9 ED 5B 08 B9 B7 ED 52 30 11 2A 08 B9 22 0A : 1A
C0E0 B9 21 20 BC 11 0F BC 01 05 00 ED B0 26 43 2E 08 : D4
C0F0 11 0F BC CD 0F BF 26 43 2E 10 11 20 BC CD 0F BF : A6
-------------------------------------------------------
Sum  AD CE B7 AA 0E 85 DC C2 DD 97 BF A3 31 B0 C9 9A : 27
```

リスト続く

少し前のお話になりますが、'87年1月号P.274の左下に体操服とブルマーの女の子のイラストがありますね。私の悪友Kは、そのイラストを見て「わー、みっちゃん（私のニックネーム）にそっくり」といったのです。で単純な私は、それを信じ、「へー私ってかわいい？」。Kいわく、「ううん、この足」と、あの「ゾウのような足」をさしたのです。心やさしい私はKに「いやー、ありがとー」といってやりました。（山口県・山本美津子）

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C100 C9 AF ED 42 38 03 3C 18 F9 C6 30 12 09 13 C9 3A : 56
C110 06 B9 3C 32 06 B9 FE 15 CA 6E C8 26 00 6F 11 0F : B4
C120 B9 01 0A 00 CD 01 C1 01 01 00 CD 01 C1 11 0F B9 : BD
C130 26 4B 2E 20 CD 0F BF C9 06 28 C5 CD 7D C2 C1 10 : F3
C140 F9 0E 02 3E 04 06 04 F5 C5 2A 12 B9 CD B1 BE 06 : 46
C150 14 C5 CD 7D C2 C1 10 F9 C1 F1 3C 3C 10 E9 0D 20 : FF
C160 E2 3E 04 2A 12 B9 CD B1 BE 06 0D C5 CD 7D C2 C1 : FA
C170 10 F9 3E 14 2A 12 B9 CD B1 BE 21 AC C9 CD C0 C1 : 70
C180 3A 07 B9 A7 CA 3B C8 3D 32 07 B9 26 00 6F 11 0C : 4F
C190 B9 01 0A 00 CD 01 C1 01 01 00 CD 01 C1 06 50 C5 : FF
C1A0 CD 7D C2 C1 10 F9 3E 13 D3 31 CD 93 BE CD 6B BF : 40
C1B0 CD 33 C0 11 0C B9 26 4B 2E 18 CD 0F BF C3 AC C3 : 1A
C1C0 AF 46 B8 C8 23 4E B9 28 1A 3A C1 E6 F6 80 D3 40 : 4B
C1D0 CD EE C1 00 3A C1 E6 E6 7F D3 40 CD EE C1 00 10 : 61
C1E0 E8 18 08 CD EE C1 CD EE C1 10 F8 23 18 D2 C5 0D : E7
C1F0 20 FD C1 C9 06 08 0E 54 AF ED 79 3C 0C 10 FA C9 : 47
-----------------------------------------------------------
Sum  BE BF F9 64 DE 24 BB 4F FC 95 98 47 00 61 01 33 : EB

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C200 4C 45 26 00 29 29 29 29 29 29 01 00 C0 09 22 : A2
C210 02 B9 C9 4C 7D 3D 21 00 BA 11 14 00 C6 03 D6 03 : 2C
C220 28 03 19 20 F9 79 3D C6 03 D6 03 C8 23 18 FA 47 : F9
C230 21 50 32 05 28 06 11 6C 00 19 10 FD C9 ED 5B 14 : 9E
C240 B9 A7 ED 52 20 03 3E FF C9 19 ED 5B 16 B9 A7 ED : 8C
C250 52 20 03 3E FF C9 19 ED 5B 18 B9 A7 ED 52 20 03 : B6
C260 3E FF C9 3E 00 C9 47 7E 3D 28 02 3E 01 77 80 C9 : 38
C270 ED 5F 47 3A 1F B9 80 87 3C 32 1F B9 C9 26 46 2E : 55
C280 28 CD E6 BE 21 01 01 3E 01 CD B1 BE C9 26 46 2E : 9A
C290 28 CD E6 BE 2A 20 B9 2C 2C 2C E5 CD 13 C2 7E E1 : 06
C2A0 C9 2A 20 B9 25 25 25 E5 CD 13 C2 7E E1 C9 2A 20 : 34
C2B0 B9 24 24 24 E5 CD 13 C2 7E E1 C9 2A 20 B9 2D 2D : 31
C2C0 2D E5 CD 13 C2 7E E1 C9 DB 0A CB 7F 28 FA C9 C5 : BB
C2D0 26 10 2E 28 11 40 BC CD 0F BF C1 C9 C5 26 10 2E : E7
C2E0 28 11 4F BC CD 0F BF C1 C9 F3 3E 13 D3 31 AF D3 : 33
C2F0 51 31 00 B9 CD F4 C1 CD 79 BE 32 0E B9 32 11 B9 : B6
-----------------------------------------------------------
Sum  6B 95 94 82 C7 07 C5 81 27 1B 14 5B D5 5D 75 42 : C4

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C300 3E 01 32 06 B9 21 F4 01 22 0A B9 21 03 BC 06 08 : 19
C310 C5 56 23 5E 23 EB CD 0F BF EB C1 10 F3 21 98 BC : 69
C320 06 3E C5 3E 01 56 23 5E 23 E5 EB CD B1 BE E1 C1 : F0
C330 10 F0 21 14 BD 06 06 C5 56 23 5E 23 EB CD 0F BF : 43
C340 EB C1 10 F3 3E 1B D3 31 01 01 01 3E 00 32 2E B9 : 66
C350 10 1D 06 FF 0D 20 18 0E FF 3A 2E B9 3D 28 0A 3E : 52
C360 01 32 2E B9 CD CF C2 18 06 32 2E B9 CD DC C2 DB : F5
C370 09 CB 77 20 DB 3E 13 D3 31 CD 93 BE DB 08 CB 77 : DE
C380 20 09 21 06 B9 35 CD 0F C1 18 05 3E 01 32 06 B9 : 28
C390 21 00 00 22 08 B9 3E 02 32 07 B9 3E 00 32 2F B9 : 8E
C3A0 11 00 00 CD 70 C0 CD 6B BF CD 33 C0 3E 1B D3 31 : 22
C3B0 2A 12 B9 3E 04 CD B1 BE 2A 14 B9 3E 0C CD B1 BE : F0
C3C0 2A 16 B9 3E 0C CD B1 BE 2A 18 B9 3E 0C CD B1 BE : 00
C3D0 3E 01 32 22 B9 AF 32 25 B9 32 26 B9 32 27 B9 32 : 60
C3E0 28 B9 21 33 C9 22 2B B9 3E 20 32 2D B9 21 CD C9 : 31
C3F0 CD C0 C1 DB 0A CB 7F CC C8 C2 2A 2B B9 E5 CD C0 : 53
-----------------------------------------------------------
Sum  F7 0B 9D 22 5A 94 C0 FF 56 63 98 58 72 EC 10 67 : EC

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C400 C1 E1 23 23 23 22 2B B9 21 2D B9 35 20 08 36 20 : CB
C410 21 33 C9 22 2B B9 DB 02 CB 7F CA 38 C1 DB 00 CB : B3
C420 57 CA BF C4 CB 67 CA D6 C4 CB 77 CA ED C4 DB 01 : D3
C430 CB 47 CA 04 C5 11 00 00 CD 70 C0 CD 7D C2 CD 84 : 10
C440 C2 21 2E C9 CD C0 C1 3A 22 B9 3D 32 22 B9 28 0C : BB
C450 CD 7D C2 CD 7D C2 CD 7D C2 C3 F3 C3 3E 03 32 22 : 32
C460 B9 2A 14 B9 22 20 B9 3A 26 B9 32 29 B9 CD 18 C6 : 83
C470 3A 29 B9 32 26 B9 2A 20 B9 22 14 B9 2A 16 B9 22 : 3A
C480 20 B9 3A 27 B9 32 29 B9 CD 18 C6 3A 29 B9 32 27 : 27
C490 B9 2A 20 B9 22 16 B9 2A 18 B9 22 20 B9 3A 28 B9 : BE
C4A0 32 29 B9 CD 18 C6 3A 29 B9 32 28 B9 2A 20 B9 22 : 13
C4B0 18 B9 2A 12 B9 CD 3D C2 3C CA 38 C1 C3 F3 C3 2A : 34
C4C0 12 B9 2C 2C 2C 22 1B B9 2C 2C 2C 22 1D B9 3E 04 : 03
C4D0 32 1A B9 C3 18 C5 2A 12 B9 25 25 25 22 1B B9 25 : 24
C4E0 25 25 22 1D B9 3E 0A 32 1A B9 C3 18 C5 2A 12 B9 : 24
C4F0 24 24 24 22 1B B9 24 24 24 22 1D B9 3E 06 32 1A : 56
-----------------------------------------------------------
Sum  36 F7 9A 7B 34 67 0D 91 3D 37 A9 C7 9F 12 1A AE : D8

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C500 B9 C3 18 C5 2A 12 B9 2D 2D 2D 22 1B B9 2D 2D 2D : 52
C510 22 1D B9 3E 08 32 1A B9 2A 1B B9 CD 13 C2 7E 3C : 9D
C520 CA 35 C4 3D 28 71 3D 20 1A 11 03 00 CD 70 C0 2A : 4B
C530 1B B9 CD 13 C2 36 00 21 2A B9 35 21 29 C9 CD C0 : 85
C540 C1 18 60 2A 1D B9 CD 3D C2 A7 C2 35 C4 2A 1D B9 : 67
C550 CD 13 C2 7E 3C CA 35 C4 3D 20 0E 11 00 00 CD 70 : D8
C560 C0 21 2E C9 CD C0 C1 18 14 3D C2 35 C4 11 05 00 : 60
C570 CD 70 C0 21 29 C9 CD C0 C1 21 2A B9 35 2A 1D B9 : 97
C580 CD 13 C2 36 02 2A 1B B9 CD 13 C2 36 00 3E 03 2A : 1B
C590 1D B9 CD B1 BE 18 0F 11 00 00 CD 70 C0 21 2E C9 : 5F
C5A0 CD C0 C1 CD 84 C2 2A 12 B9 CD E6 BE 3A 1A B9 21 : F5
C5B0 25 B9 CD 66 C2 2A 1B B9 22 12 B9 CD B1 BE 2A 12 : 36
C5C0 B9 CD 3D C2 3C CA 38 C1 3A 2A B9 A7 C2 47 C4 11 : 26
C5D0 6E BC 21 16 10 CD 0F BF 11 5E BC 21 18 10 CD 0F : 5C
C5E0 BF 11 6E BC 21 1A 10 CD 0F BF 21 F0 C9 CD C0 C1 : 08
C5F0 06 32 C5 11 02 00 CD 70 C0 21 95 CA CD C0 C1 C1 : 9C
-----------------------------------------------------------
Sum  A3 9B 20 A4 E0 D6 33 52 31 91 28 F0 9A A8 6A FD : C0

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C600 10 F0 06 FF C5 CD 7D C2 C1 10 F9 3E 13 D3 31 CD : C2
C610 93 BE CD 0F C1 C3 A6 C3 ED 4B 12 B9 2A 20 B9 78 : 98
C620 94 32 23 B9 79 95 32 24 B9 78 BC D2 06 C7 79 BD : C8
C630 30 6A 7C 90 57 7D 91 5F 7A 93 30 30 3A 24 B9 A7 : 95
C640 28 10 CD BB C2 CD 3D C2 A7 20 07 CD BB C2 A7 CA : D7
C650 11 C8 3A 23 B9 A7 28 10 CD A1 C2 CD 3D C2 A7 20 : 91
C660 07 CD A1 C2 A7 CA EF C7 CD 7D C2 C9 3A 23 B9 A7 : F0
C670 28 10 CD A1 C2 CD 3D C2 A7 20 07 CD A1 C2 A7 CA : A3
C680 EF C7 3A 24 B9 A7 28 10 CD BB C2 CD 3D C2 A7 20 : 89
C690 07 CD BB C2 A7 CA 11 C8 CD 7D C2 C9 7C 90 57 79 : 4C
C6A0 95 5F 7A 93 30 30 3A 24 B9 A7 28 10 CD 94 C2 CD : 47
C6B0 3D C2 A7 20 07 CD 94 C2 A7 CA DE C7 3A 23 B9 A7 : C3
C6C0 28 10 CD A1 C2 CD 3D C2 A7 20 07 CD A1 C2 A7 CA : A3
C6D0 EF C7 CD 7D C2 C9 3A 23 B9 A7 28 10 CD A1 C2 CD : 7D
C6E0 3D C2 A7 20 07 CD A1 C2 A7 CA EF C7 3A 24 B9 A7 : E2
C6F0 28 10 CD 94 C2 CD 3D C2 A7 20 07 CD 94 C2 A7 CA : 89
-----------------------------------------------------------
Sum  13 5D 0B 03 1E 4B D3 8A 71 1E 38 07 4C 99 0C 19 : 1C

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C700 DE C7 CD 7D C2 C9 79 BD 30 6A 78 94 57 7D 91 5F : 1A
C710 7A 93 30 30 3A 24 B9 A7 28 10 CD BB C2 CD 3D C2 : 79
C720 A7 20 07 CD BB C2 A7 CA 11 C8 3A 23 B9 A7 28 10 : 57
C730 CD AE C2 CD 3D C2 A7 20 07 CD AE C2 A7 CA 00 C8 : 4D
C740 CD 7D C2 C9 3A 23 B9 A7 28 10 CD AE C2 CD 3D C2 : D3
C750 A7 20 07 CD AE C2 A7 CA 00 C8 3A 24 B9 A7 28 10 : 3A
C760 CD BB C2 CD 3D C2 A7 20 07 CD BB C2 A7 CA 11 C8 : 78
C770 CD 7D C2 C9 78 94 57 79 95 5F 7A 93 30 30 3A 24 : 70
C780 B9 A7 28 10 CD 94 C2 CD 3D C2 A7 20 07 CD 94 C2 : 78
C790 A7 CA DE C7 3A 23 B9 A7 28 10 CD AE C2 CD 3D C2 : 14
C7A0 A7 20 07 CD AE C2 A7 CA 00 C8 CD 7D C2 C9 3A 23 : 76
C7B0 B9 A7 28 10 CD AE C2 CD 3D C2 A7 20 07 CD AE C2 : AC
C7C0 A7 CA 00 C8 3A 24 B9 A7 28 10 CD 94 C2 CD 3D C2 : 1E
C7D0 A7 20 07 CD 94 C2 A7 CA DE C7 CD 7D C2 C9 2A 20 : 26
C7E0 B9 2C 2C 2C 22 1B B9 3E 0C 32 1A B9 C3 22 C8 2A : 59
C7F0 20 B9 25 25 25 22 1B B9 3E 12 32 1A B9 C3 22 C8 : 40
-----------------------------------------------------------
Sum  C1 04 A0 0D 28 F6 F6 CB 26 8A 37 AA 5D D4 B0 F4 : B7

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C800 2A 20 B9 24 24 24 22 1B B9 3E 0E 32 1A B9 C3 22 : 9B
C810 C8 2A 20 B9 2D 2D 2D 22 1B B9 3E 10 32 1A B9 C3 : 5E
C820 22 C8 2A 20 B9 CD E6 BE 3A 1A B9 21 29 B9 CD 66 : A1
C830 C2 2A 1B B9 22 20 B9 CD B1 BE C9 11 8B BC 21 16 : 4F
C840 13 CD 0F BF 11 7E BC 21 18 13 CD 0F BF 11 8B BC : 38
C850 21 1A 13 CD 0F BF 0E 02 06 FF C5 CD 7D C2 C1 10 : A0
C860 F9 0D 20 F4 3E 13 D3 31 CD 93 BE C3 0B C3 3E 13 : 6F
C870 D3 31 CD 93 BE 06 14 21 01 01 C5 E5 3E 01 CD B1 : C6
C880 BE E1 E5 3E 01 2E 2E CD B1 BE E1 24 24 24 C1 10 : 79
C890 E9 06 10 21 01 01 C5 E5 3E 01 CD B1 BE E1 E5 3E : 4B
C8A0 01 26 3A CD B1 BE E1 2C 2C 2C C1 10 E9 3E 1B D3 : E8
C8B0 31 21 32 CA 22 2B B9 3E 20 32 2D B9 21 98 BD 0E : 4E
C8C0 09 06 08 E5 C5 2A 2B B9 E5 CD C0 C1 E1 23 23 23 : 4C
C8D0 22 2B B9 21 2D B9 35 20 08 36 20 21 32 CA 22 2B : 2A
C8E0 B9 DB 09 CB 77 C2 F7 C8 3E 0A 32 06 B9 3E 13 D3 : BD
C8F0 31 CD 93 BE C3 0B C3 C1 10 1F 79 A7 28 1B 0D E1 : 21
-----------------------------------------------------------
Sum  C4 68 EB 4E 49 5C 46 BB 21 BE 0A 25 65 00 A4 22 : 44

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C900 C5 56 23 5E 23 EB CD 0F BF EB E5 06 0D C5 CD 8D : 47
C910 C2 C1 10 F9 E1 C1 C3 C1 C8 E5 C5 06 14 C5 CD 8D : 5D
C920 C2 C1 10 F9 C1 E1 C3 C4 C8 1A 41 20 30 00 05 00 : 2D
C930 05 00 00 68 41 00 68 41 00 5E 49 00 5E 49 00 54 : F9
C940 4E 00 54 4E 00 4A 59 00 4A 59 00 40 65 00 4A 59 : 7E
C950 00 54 4E 00 5E 49 00 68 41 00 20 00 00 20 00 00 : 32
C960 20 00 00 68 41 00 68 41 00 5E 49 00 5E 49 00 54 : 14
C970 4E 00 54 4E 00 4A 59 00 4A 59 00 40 65 00 4A 59 : 7E
C980 00 54 4E 00 4A 59 00 40 65 00 20 00 00 20 00 00 : 2A
C990 20 00 00 00 40 65 00 68 41 00 4A 59 00 54 4E 00 : B3
C9A0 5E 49 00 4A 59 00 40 65 00 20 00 00 80 00 78 33 : 3A
C9B0 20 00 70 39 20 00 68 41 20 00 5E 49 20 00 54 4E : 1B
C9C0 20 00 4A 59 20 00 40 65 60 00 80 30 00 40 00 FF : D7
C9D0 30 40 00 68 41 20 00 68 41 20 00 70 39 60 00 68 : 73
C9E0 41 60 00 54 4E 60 00 4A 59 60 00 60 65 FF 00 00 : 6A
C9F0 FF 00 40 65 4A 59 54 4E 5E 49 68 41 70 39 78 33 : 8D
-----------------------------------------------------------
Sum  38 69 81 B9 A1 01 11 31 42 41 4D 8F 85 88 C5 8F : 7F

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CA00 80 30 40 65 4A 59 54 4E 5E 49 68 41 70 39 78 33 : 3E
CA10 80 30 40 65 4A 59 54 4E 5E 49 68 41 70 39 78 33 : 3E
CA20 80 30 60 00 00 40 65 4A 59 54 4E 20 00 20 00 20 : 5A
CA30 00 00 40 65 00 54 4E 00 68 41 00 80 40 00 68 41 : 59
CA40 00 5E 49 00 54 4E 00 5E 49 00 68 41 00 5E 49 00 : 40
CA50 54 4E 00 5E 49 00 54 4E 00 5E 49 00 68 41 00 40 : 7B
CA60 65 00 40 65 00 54 4E 00 68 41 00 80 40 00 68 41 : BE
CA70 00 5E 49 00 54 4E 00 5E 49 00 68 41 00 5E 49 00 : 40
CA80 54 4E 00 5E 49 00 40 65 00 54 4E 00 40 65 00 20 : 55
CA90 00 00 20 00 00 34 41 00 27 27 27 8B 27 37 21 00 : 14
CAA0 00 01 00 02 00 00 00 21 0C 0C 0C 0C 0C 10 27 : 97
CAB0 27 12 0C 0C 10 15 16 17 27 15 16 17 15 16 16 16 : 63
CAC0 16 17 15 16 17 12 0C 0C 0C 0C 10 15 16 17 37 1C : 56
CAD0 27 15 16 17 12 10 15 16 17 27 15 16 17 27 15 16 : 88
CAE0 17 27 15 16 17 27 15 16 17 12 10 15 16 16 16 16 : 78
CAF0 17 12 0C 10 15 16 17 15 16 17 15 16 17 12 0C 0E : 37
-----------------------------------------------------------
Sum  1F 60 6A B1 33 DE E1 B9 36 BE 18 28 AA B3 07 FB : D8
```

リスト続く

POP LOAD

こんにちは。このたびポプコムを愛読していたおかげで、無事、高校合格となりました。いやーポプコムって本当にいいもんですね。追伸　つい先日、左手首骨折！　1カ月間ゲームができないよー。(東京都・POPS) ‼痛そー。だがPOPS君、手を骨折しても左足があるじゃないか、左足が。右手と左足があればゲームはでき……ないか。

マシン語リスト "wldat"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C000 0F F0 38 1C 70 0E 70 0E 70 0E 38 1C 0F F0 00 00 : 20
C010 01 C0 07 C0 1F C0 01 C0 01 C0 01 C0 1F F8 00 00 : C1
C020 0F F0 38 1C 70 0E 00 3C 07 C0 3C 00 7F FE 00 00 : 8D
C030 1F F8 70 0E 70 0E 01 F8 70 0E 70 0E 1F F8 00 00 : 1F
C040 00 1C 00 7C 01 DC 07 1C 1C 1C 7F FE 00 1C 00 00 : 69
C050 7F FE 70 00 7F F8 70 0E 00 0E 70 0E 1F F8 00 00 : 85
C060 1F FC 70 00 7F F8 70 0E 70 0E 70 0E 1F F8 00 00 : 93
C070 7F FE 70 0E 70 38 00 E0 03 80 03 80 03 80 00 00 : 0C
C080 1F F8 70 0E 70 0E 1F F8 70 0E 70 0E 1F F8 00 00 : 3D
C090 1F F8 70 0E 70 0E 70 0E 1F FE 00 0E 3F F8 00 00 : F3
C0A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C0B0 0F F0 38 1C 70 0E 70 0E 7F FE 70 0E 70 0E 00 00 : C8
C0C0 7F F8 70 0E 70 0E 7F F8 70 0E 70 0E 7F F8 00 00 : 5D
C0D0 0F F0 38 1C 70 0E 70 00 70 0E 38 1C 0F F0 00 00 : 12
C0E0 7F E0 70 3C 70 0E 70 0E 70 0E 70 3C 7F E0 00 00 : 90
C0F0 7F FE 70 00 70 00 7F F0 70 00 70 00 7F FE 00 00 : 29
-----------------------------------------------------------
Sum  34 52 D7 2E EE 42 36 24 45 88 AF 14 67 2E 00 00 : 3A

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C100 7F FE 70 00 70 00 7F E0 70 00 70 00 70 00 00 00 : 0C
C110 0F F8 38 0E 70 00 71 FE 70 0E 38 1C 0F F0 00 00 : FD
C120 70 0E 70 0E 70 0E 7F FE 70 0E 70 0E 70 0E 00 00 : 71
C130 7F FE 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 7F FE 00 00 : C9
C140 03 FE 00 0E 00 0E 70 0E 70 0E 38 1C 0F F0 00 00 : 6C
C150 70 1E 70 78 71 E0 77 80 7D E0 70 78 70 1E 00 00 : 91
C160 70 00 70 00 70 00 70 00 70 00 70 00 7F FE 00 00 : 1D
C170 70 0E 78 1E 7C 3E 76 6E 73 CE 71 8E 70 0E 00 00 : 70
C180 7E 0E 7F 0E 77 8E 73 CE 71 EE 70 FE 70 7E 00 00 : 1A
C190 0F F0 38 1C 70 0E 70 0E 70 0E 38 1C 0F F0 00 00 : 20
C1A0 7F F0 70 1C 70 0E 70 1C 7F F0 70 00 70 00 00 00 : 54
C1B0 0F F0 38 1C 70 0E 70 0E 71 CE 38 7C 0F EE 00 00 : 3F
C1C0 7F F0 70 1C 70 0E 70 1C 7F F0 70 78 70 1E 00 00 : EA
C1D0 1F F8 70 0E 70 00 1F F8 00 0E 70 0E 1F F8 00 00 : BF
C1E0 7F FE 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 00 00 00 00 : 0F
C1F0 70 0E 70 0E 70 0E 70 0E 70 0E 38 1C 0F F0 00 00 : C9
-----------------------------------------------------------
Sum  78 FE 25 DA CA 8E 04 80 E6 1E 0F 04 7B 38 00 00 : 1B

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C200 70 0E 70 0E 70 0E 38 1C 1C 38 0E 70 07 E0 00 00 : 87
C210 70 0E 70 0E 71 8E 73 CE 3E 7C 3C 3C 38 1C 00 00 : C2
C220 78 1E 38 1C 0E 70 03 C0 0E 70 38 1C 78 1E 00 00 : 93
C230 70 0E 38 1C 1C 38 07 E0 03 C0 03 C0 03 C0 00 00 : 56
C240 7F FE 00 38 00 E0 03 80 0E 00 38 00 7F FE 00 00 : DB
C250 FF FF FD DF FF DD CF FF DD C7 FF DD C3 FF DD C1 : 64
C260 FF DD C1 FF DD C3 FF DD C7 FF DD CF FF DD DF FF : 44
C270 DD FF FF FD FF FF FD C0 00 1D C0 00 1D C0 00 1D : 6A
C280 C0 00 1D C0 00 1D C0 00 1D C0 00 1D C0 00 1D C0 : 11
C290 00 1D C0 00 1D FF FF FD FF FF FD D5 55 5D CA AA : EB
C2A0 9D C5 55 5D C2 AA 9D C1 55 5D C1 FF DD C3 FF DD : CC
C2B0 C7 FF DD CF FF DD DF FF DD FF FD 00 00 00 00 : 04
C2C0 00 00 00 E0 00 03 80 00 07 00 00 00 00 00 07 00 : 71
C2D0 00 07 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 07 : 07
C2E0 00 00 00 00 00 00 00 E0 00 03 80 00 07 00 00 00 : 6A
C2F0 00 00 07 00 00 07 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0E : 0E
-----------------------------------------------------------
Sum  46 09 23 33 C4 70 3E 43 72 E5 96 22 11 94 A9 24 : DB

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C300 00 00 00 00 00 00 00 01 FF 80 1F EF F8 3F BF FC : 80
C310 7F 7F FE 7F FF FA 7F 7F F4 7F 7F EA 3F FF 54 1F : FF
C320 EA A8 01 55 80 00 00 00 3F FF F4 C0 00 2D C0 00 : 47
C330 ED C0 01 ED C0 01 ED C0 01 ED C0 01 ED C0 01 ED : 53
C340 C0 01 ED C0 00 ED C0 00 2D 3F FF F4 3F FF F4 D0 : 7C
C350 00 0D DC 00 0D DE FC 0D DE FC 0D DE FC 0D DE FC : 85
C360 0D DE FC 0D DE FC 0D DC 00 0D D0 00 0D 3F FF F4 : D3
C370 3F FF F4 D7 FF 8D DD FE 0D DE 00 0D DE 00 0D DE : 31
C380 00 0D DE 00 0D DE 00 0D DE 00 0D DD FE 0D D7 FF : 8C
C390 8D 3F FF F4 0F FF F0 0F FF F0 7F FF FE 3F 81 FC : F3
C3A0 70 C3 0E 70 C3 0E 70 C3 0E 3F 81 FC 08 00 00 1F : A6
C3B0 87 FC 1F CF FE 00 07 FC 00 00 00 00 00 00 00 00 : 72
C3C0 00 3F BD FC 70 DB 0E 70 DB 0E 70 DB 0E 3F BD FC : FB
C3D0 05 7F 50 00 28 00 00 00 00 00 00 0C 00 00 0C : 14
C3E0 00 00 60 00 00 3F BD FC 70 DB 0E 70 DB 0E 70 DB : 55
C3F0 0E 3F BD FC 0D 7F 50 1A AE AC 1A CD 56 00 06 AC : 45
-----------------------------------------------------------
Sum  F9 DA ED 90 AB D3 94 88 2F D5 D3 69 99 0F 3D 4F : 5E

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C400 0F FF F0 0F FF F0 7F FF FE 3F 81 FC 70 C3 0E 70 : E5
C410 C3 0E 70 C3 0E 3F 81 FC 00 00 10 3F E1 F8 7F F3 : 68
C420 F8 3F E0 00 00 00 00 00 00 00 00 3F BD FC : 0F
C430 70 DB 0E 70 DB 0E 70 DB 0E 3F BD FC 0A FE A0 00 : AB
C440 14 00 00 00 00 00 00 00 0C 00 00 60 00 00 : 8C
C450 00 3F BD FC 70 DB 0E 70 DB 0E 70 DB 0E 3F BD FC : FB
C460 0A FE B0 35 75 58 6A B3 58 35 60 00 0F FF F0 0F : D1
C470 FF F0 7F FF FE 00 01 F8 00 03 C2 00 03 C2 00 03 : F1
C480 C2 00 01 FC 1E 00 10 3F C1 F8 1F F3 F8 0F E0 00 : DE
C490 00 00 00 00 00 00 00 00 0F FD F8 1F FB C2 1F : FF
C4A0 FB C2 1F FB C2 0F FD FC 00 FE A0 00 14 00 00 00 : 53
C4B0 00 00 00 00 0C 00 00 0C 00 00 60 00 00 0F FD F8 : 7C
C4C0 1F FB C2 1F FB C2 1F FB C2 0F FD FC 1A FE B0 35 : 99
C4D0 55 58 1A B3 58 0D 60 00 0F FF F0 0F FF F0 7F FF : B9
C4E0 FE 00 01 FC 00 03 C2 00 03 C2 00 03 C2 00 01 FC : 47
C4F0 18 00 00 1F 87 F8 07 CF FC 00 07 FC 00 00 00 00 : 8B
-----------------------------------------------------------
Sum  9E 69 37 56 91 49 3E 02 DC 99 F0 13 81 FF C6 B4 : 20

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C500 00 00 00 00 00 00 0F FD FC 1F FB C2 1F FB C2 1F : DA
C510 C2 0F FD FC 05 7F 50 00 28 00 00 00 00 00 00 00 : C6
C520 0C 00 00 0C 00 00 60 00 00 0F FD FC 1F FB C2 1F : 7B
C530 FB C2 1F FB C2 0F FD FC 1D 7F 50 1A AE A8 06 CD : D0
C540 5C 00 06 AC 0F FF F0 0F FF F0 7F FF FE 10 00 08 : 9E
C550 60 00 06 60 00 06 60 00 06 10 00 08 08 00 00 1F : 71
C560 87 FC 1F CF FE 00 07 FC 00 00 00 00 00 00 00 00 : 72
C570 00 17 FF E8 6F FF F6 6F FF F6 6F FF F6 17 FF E8 : 28
C580 05 7F 50 00 28 00 00 00 00 00 00 0C 00 00 0C : 14
C590 00 00 60 00 00 17 FF E8 6F FF F6 6F FF F6 6F FF : 94
C5A0 F6 17 FF E8 0D 7F 50 1A AE AC 1A CD 56 00 06 AC : 33
C5B0 0F FF F0 0F FF F0 7F FF FE 10 00 08 60 00 06 60 : 56
C5C0 00 06 60 00 06 10 00 08 00 00 10 3F E1 F8 7F F3 : 1E
C5D0 F8 3F E0 00 00 00 00 00 00 00 00 17 FF E8 : 15
C5E0 6F FF F6 6F FF F6 6F FF F6 17 FF E8 0A FE A0 00 : D2
C5F0 14 00 00 00 00 00 00 00 0C 00 00 0C 00 00 60 00 : 8C
-----------------------------------------------------------
Sum  91 BD 1B 2C 7C 2D 34 7A 85 51 1C B2 70 8F DF E8 : 56

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C600 00 17 FF E8 6F FF F6 6F FF F6 6F FF F6 17 FF E8 : 28
C610 0A FE B0 35 75 58 6A B3 58 35 60 00 0F FF F0 0F : D1
C620 FF F0 7F FF FE 3F 80 00 43 C0 00 43 C0 00 43 C0 : 33
C630 00 3F 80 00 00 00 18 1F E1 F8 3F F3 E0 3F E0 00 : 00
C640 00 00 00 00 00 00 00 00 3F BF F0 43 DF F8 43 : 4B
C650 DF F8 43 DF F8 3F BF F0 0A FE A0 00 14 00 00 00 : 9B
C660 00 00 00 00 0C 00 00 0C 00 00 60 00 00 3F BF F0 : 66
C670 43 DF F8 43 DF F8 43 DF F8 3F BF F0 0A FE B8 15 : 11
C680 75 58 3A B3 60 35 60 00 0F FF F0 0F FF F0 7F FF : 29
C690 FE 1F 80 00 43 C0 00 43 C0 00 43 C0 00 3F 80 00 : 65
C6A0 08 00 78 1F 83 FC 1F CF F8 00 07 F0 00 00 00 00 : FB
C6B0 00 00 00 00 00 1F BF F0 43 DF F8 43 DF F8 43 DF : 24
C6C0 F8 3F BF F0 05 7F 00 00 28 00 00 00 00 00 00 00 : 92
C6D0 0C 00 00 0C 00 00 60 00 00 1F BF F0 43 DF F8 43 : A3
C6E0 DF F8 43 DF F8 3F BF F0 0D 7F 58 1A AA AC 1A CD : 1A
C6F0 58 00 06 B0 00 06 00 00 03 C0 03 E7 E0 07 24 F7 : C3
-----------------------------------------------------------
Sum  E1 C9 23 9B E8 A1 57 0E BF 9B D8 08 B1 2A F9 E4 : 48

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C700 47 24 FB C3 E7 FB E0 01 F6 70 02 E0 00 06 DC 0F : 25
C710 1E FC 07 C3 F8 00 01 E0 00 7E 00 03 FF C0 07 FF : 03
C720 E0 0F 3C F7 5F 3C FA 9F FF FA CF 6D F4 46 EE E0 : 93
C730 02 EE D8 0E 7E F0 07 03 E0 00 01 80 00 00 00 00 : AF
C740 00 00 03 E7 C0 07 24 E7 47 24 E3 C3 E7 C3 E0 00 : 57
C750 06 70 00 00 00 00 1C 0F 00 FC 07 C3 F8 00 01 E0 : 40
C760 00 06 00 00 03 C0 03 E7 E0 E7 24 F0 C7 24 FA C3 : 36
C770 E7 FB 60 01 F7 00 02 EE 38 06 C0 3F 1E F0 1F C3 : 57
C780 E0 07 80 00 00 7E 00 03 FC 0F 7E 00 EF 3C F0 : A8
C790 5F 3C FA 5F FF F9 2F 6D F3 06 EE E2 1A EE C0 0F : 28
C7A0 7E F0 07 C0 E0 01 80 00 00 00 00 00 03 E7 : 80
C7B0 C0 E7 24 E0 C7 24 E2 C3 E7 C3 60 00 07 00 00 0E : 5A
C7C0 38 00 00 3F 00 F0 1F C3 E0 07 80 00 00 06 00 00 : B6
C7D0 03 C0 00 1F E0 00 3E 77 40 3E 7B C0 1F FB E0 00 : 2A
C7E0 F6 70 01 E0 0E 05 C0 1F DE F0 0F E3 E0 07 C0 00 : A0
C7F0 00 7E 00 03 FF C0 07 FF E0 0F FE 77 5F FE 7A 9F : 20
-----------------------------------------------------------
Sum  E2 56 1F B3 09 3F DC D9 EB C2 FD 80 16 C6 E4 E7 : D8

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C800 FF FA CF FE F4 47 FD E0 0F FD C0 1E FE F0 0F 23 : E8
C810 E0 07 C0 00 00 00 00 00 00 00 1F C0 00 3E 67 : 2B
C820 40 3E 63 C0 1F C3 E0 00 06 70 00 00 0E 00 00 1F : 06
C830 C0 F0 0F E3 E0 07 C0 00 00 06 00 00 03 C0 00 1F : 31
C840 E0 00 3E 74 18 3E 7A 3F 1F FA 1F 80 F6 07 01 E0 : 37
C850 00 05 F0 0F 1F F8 07 C7 F0 00 03 E0 00 7E 00 03 : 3D
C860 FF C0 07 FF E0 0F FE 74 1B FE 7A 3C 7F FA 1E 3E : CA
C870 F4 06 7D E0 03 FD F0 0F 7F F8 07 C7 F0 00 03 : 6E
C880 00 00 00 00 00 00 00 1F C0 00 3E 64 18 3E 62 3F : 78
C890 1F C2 1F 80 06 07 00 00 00 70 0F 03 F8 07 C7 : D5
C8A0 F0 00 03 E0 00 06 00 00 03 C0 00 01 E0 00 01 F7 : 75
C8B0 40 00 FB C0 00 FB E0 01 F6 70 03 E0 00 07 DC 0F : 12
C8C0 1E FC 07 C3 F8 00 01 E0 00 7E 00 03 FF C0 07 FF : 03
C8D0 E0 0F FF F7 5F FF FA 9F FF FA CF FF F4 47 FF E0 : BD
C8E0 03 FF D8 0E 7E F0 07 03 E0 00 01 80 00 00 00 00 : C1
C8F0 00 00 00 00 00 00 00 07 40 00 03 C0 00 03 E0 00 : ED
-----------------------------------------------------------
Sum  02 C6 AE EB E8 4A EE 12 96 0B E7 36 22 76 9B B4 : 38

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C900 06 70 00 00 00 00 1C 0F 00 FC 07 C3 F8 00 01 E0 : 40
C910 00 06 00 00 03 C0 00 01 E0 E0 01 F0 C0 00 FA C0 : F5
C920 00 FB 60 01 F7 00 03 EE 38 07 C0 3F 1E F0 1F C3 : 72
C930 E0 07 80 00 00 7E 00 03 FF C0 07 FF E0 EF FF F0 : 6B
C940 5F FF FA 5F FF F9 2F FF F3 07 FF E2 1B FF C0 0F : A1
C950 7E 70 07 C0 E0 01 80 00 00 00 00 00 00 00 00 : 16
C960 00 E0 00 00 C0 00 02 C0 00 03 60 00 07 00 00 0E : DA
C970 38 00 00 3F 00 F0 1F C3 E0 07 80 00 00 60 00 03 : 13
C980 C0 00 07 F8 00 2E 7C 00 5E 7C 18 5F F8 FC 6F 01 : 1E
C990 F8 07 80 E0 0F A0 00 1F F8 F0 0F E3 E0 07 C0 00 : AE
C9A0 00 7E 00 03 FF C0 07 FF E0 2E 7F F0 5E 7F D8 5F : D7
C9B0 FE 3C 2F 7C 78 07 BE 60 0F BF C0 1F FE F0 0F E3 : 0F
C9C0 E0 07 C0 00 00 00 00 00 00 00 03 F8 00 26 7C 00 : 44
C9D0 46 7C 18 43 F8 FC 60 01 F8 00 00 E0 0E 00 00 1F : 77
C9E0 C0 F0 0F E3 E0 07 C0 00 00 60 00 03 C0 00 07 F8 : 6B
C9F0 00 EE 7C 00 DE 7C 02 DF F8 03 6F 00 07 07 80 0E : AB
-----------------------------------------------------------
Sum  97 E9 FA DC D5 3C 52 E1 1F 70 86 FF E1 DD F2 DB : 39
```

リスト続く

どうして‼さんは、‼さんとペンネームがついたのですか？　ぜひ教えてください。まさか安易な考えでつけたりはしませんよね？（山形県・はんたー）‼もちろん安易な考えでつけたりはしません。ヨォーク考えて、考えて、考えたすえに、雨だれが２つならんでいる形がなかなかいいという結論に達したのです。でもちょっと読み方がわからないですよ、今も。

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CA00 03 A0 70 0F 7B F8 07 C7 F0 00 03 E0 00 7E 00 03 : B7
CA10 FF C0 07 FF E0 EE 7F F0 5E 7F FA 5F FF F9 2F 7F : DE
CA20 F3 07 BF E2 03 BF F0 0F 7F 78 07 C4 F0 00 03 E0 : F1
CA30 00 00 00 00 00 00 03 F8 00 E6 7C 00 C6 7C 02 C3 : 64
CA40 F8 03 60 00 07 00 00 0E 00 00 70 0F 03 F8 07 C7 : B8
CA50 F0 00 03 E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 07 FF E0 : B9
CA60 18 FF 18 78 FF 1E 7F FF FE 7E 00 FE 0F 81 F0 3F : 7B
CA70 C3 FC 3F C3 FC 3F C3 FC 00 00 00 00 00 00 00 00 : BB
CA80 00 00 00 00 18 81 18 78 E7 1E 7F E7 FE 7E FE FE : 0C
CA90 00 3C 00 00 18 00 00 18 00 00 00 00 00 00 00 00 : 6C
CAA0 00 00 00 00 00 00 00 00 18 81 18 78 E7 1E 7F E7 : 94
CAB0 FE 7E FE FE 0D BD B0 3A DB 5C 35 5A AC 35 42 AC : C1
CAC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CAD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CAE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CAF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
-----------------------------------------------------------
Sum  B6 1F EE 09 9D 40 83 91 A5 56 BC C9 58 44 E9 9C : 5E

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CB00 80 00 10 80 65 10 AA 95 10 AA 85 10 AA F5 90 AA : EC
CB10 94 10 AA 97 90 AA 00 10 AA E7 90 AA 84 50 94 C4 : 26
CB20 10 80 87 90 80 E4 50 80 00 10 00 00 00 00 02 00 : ED
CB30 00 60 00 14 02 00 00 00 00 14 62 80 00 00 00 14 : 80
CB40 00 00 00 00 00 14 42 80 08 02 80 00 40 40 00 02 : E2
CB50 80 00 00 00 00 00 00 2A 00 00 00 00 00 00 10 00 : BA
CB60 00 00 40 00 00 00 00 00 40 00 00 00 00 10 00 00 : 90
CB70 00 00 00 20 40 00 00 00 00 10 00 00 00 00 19 1C : A5
CB80 25 10 1F 37 04 2E A8 01 50 A8 01 50 81 98 10 82 : 5A
CB90 64 10 84 02 10 88 01 10 90 00 90 A0 00 50 88 00 : 3B
CBA0 90 88 01 10 84 02 10 AB 0C 10 A8 F1 50 A8 01 50 : 68
CBB0 10 00 80 00 00 00 00 00 01 98 00 03 FC 00 07 : 2F
CBC0 0E 00 0C 03 00 18 01 80 04 03 00 07 0E 00 03 FC : D1
CBD0 00 00 F0 00 00 00 00 80 00 00 00 00 00 00 00 : 70
CBE0 28 01 40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 69
CBF0 00 00 00 00 00 60 00 00 10 00 00 00 01 40 00 00 : B1
-----------------------------------------------------------
Sum  03 99 E1 27 4F E2 F6 0B 02 03 C8 22 51 61 EB 75 : D7

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CC00 00 00 00 00 2B 0A 07 0A 07 31 28 31 80 00 10 9F : 06
CC10 7F 90 81 08 10 BB FD D0 A0 00 50 A0 00 50 BF FD : CC
CC20 D0 90 00 90 88 61 10 88 01 10 EF F3 70 84 02 10 : 6A
CC30 A1 FE 50 90 00 90 00 00 00 00 00 00 06 36 00 00 : 4B
CC40 00 00 10 00 80 10 00 80 00 00 08 01 00 04 02 : 2F
CC50 00 04 02 00 00 00 00 02 80 00 00 00 00 60 00 60 : 48
CC60 00 00 00 00 00 00 10 00 80 04 02 00 00 00 00 00 : 96
CC70 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 0C 00 00 00 : 0E
CC80 00 00 00 00 06 00 00 00 00 13 13 13 22 04 2B : 90
CC90 25 22 A8 10 10 AF C7 90 A0 18 90 BF E6 90 88 20 : 3A
CCA0 90 8A EB 90 8A 08 10 8A 2C 50 AF A0 50 A4 21 D0 : 71
CCB0 BC 11 10 80 09 30 B8 F8 30 80 00 70 54 00 00 50 : 0A
CCC0 18 00 08 01 00 00 01 00 10 41 00 21 00 00 01 04 : 99
CCD0 00 05 00 00 00 00 00 08 00 00 00 22 A0 08 12 00 : E9
CCE0 00 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 80
CCF0 00 00 00 00 00 00 14 00 00 20 00 00 00 00 00 40 : 74
-----------------------------------------------------------
Sum  7B E4 0E 49 EC AD C8 FE B4 8E BB F1 40 C8 95 BD : 5D

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CD00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 00 00 02 00 : 05
CD10 1F 16 1C 04 0A 37 1C 37 9F F1 10 8C 20 10 86 61 : 2C
CD20 10 C4 03 90 84 3E 90 8C 22 90 98 30 10 93 F9 30 : 8B
CD30 82 0C 70 BE 0E D0 A2 00 10 AA 0E 90 A0 0C 10 AB : FB
CD40 F8 D0 40 00 00 22 40 00 00 00 80 00 00 00 00 01 : EB
CD50 00 00 10 00 00 48 00 00 00 00 05 00 00 00 00 20 : 7D
CD60 01 00 40 40 00 00 01 00 80 54 04 00 00 00 00 00 : 5A
CD70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CD80 00 20 00 00 20 00 00 00 00 00 00 80 00 00 00 : C0
CD90 02 00 40 00 00 00 16 16 0D 0A 0D 25 25 1C 80 A0 : 18
CDA0 10 80 20 10 83 F8 10 80 09 D0 BF FC 50 A0 00 50 : 9F
CDB0 A0 00 50 A0 04 50 84 15 50 B4 0E 50 A4 00 90 98 : AB
CDC0 01 10 87 FE 10 80 00 10 3A 00 00 46 80 00 00 00 : 36
CDD0 00 01 50 00 00 01 80 1F F4 80 10 02 80 10 00 80 : 87
CDE0 10 02 80 00 00 80 18 01 00 07 FE 00 00 00 00 00 : 30
CDF0 00 00 00 00 00 09 00 00 00 00 08 20 00 00 00 00 : 31
-----------------------------------------------------------
Sum  6D 69 26 40 53 01 D1 9E E5 94 27 10 89 7B A1 65 : B9

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CE00 00 00 0A 00 00 04 00 00 02 00 20 00 00 00 00 00 : 30
CE10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 28 07 19 1C : 64
CE20 0D 0A 16 37 87 E0 10 8A 8E 50 80 BF 10 92 A1 30 : F5
CE30 A2 A0 B0 A2 A0 D0 A2 A6 50 A2 A8 50 A2 A9 50 92 : 63
CE40 A6 50 90 00 90 8A BF 10 87 E0 10 80 00 10 08 0A : 88
CE50 00 04 51 00 09 00 20 08 00 80 11 00 40 10 40 20 : C7
CE60 11 00 A0 10 40 20 11 06 20 08 00 A0 09 00 00 04 : 0D
CE70 40 80 08 10 00 00 00 00 04 00 00 00 00 12 00 : EE
CE80 C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 01 00 : C1
CE90 00 00 00 00 00 00 02 00 00 00 00 00 00 00 00 : 02
CEA0 00 00 22 25 10 25 13 10 2B 07 81 54 10 BD 06 D0 : 49
CEB0 A1 04 50 B5 8D 10 A0 D8 50 B6 8E D0 A2 DC 50 AA : 9B
CEC0 8D 50 A2 DC 50 AA 0D 50 A0 FC 50 B6 06 D0 9C 93 : 59
CED0 90 80 00 10 28 AA 00 00 00 00 10 00 00 00 50 00 : 52
CEE0 10 00 00 00 50 00 14 02 80 00 50 00 14 02 80 00 : DC
CEF0 10 00 14 02 80 08 01 00 00 00 00 00 00 10 00 : BF
-----------------------------------------------------------
Sum  44 52 81 C1 E5 EF 79 88 22 17 28 09 EF CD 37 19 : 23
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CF00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CF10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 00 00 00 : 03
CF20 00 00 00 00 00 00 00 00 25 1C 0A 1C 10 2E 2B 07 : D7
CF30 83 00 10 87 FF 90 F4 00 10 C0 FF 50 C8 00 30 F9 : AD
CF40 40 30 C9 7F B0 C9 00 30 C9 77 30 E8 80 B0 C2 77 : 22
CF50 30 CC 00 30 FD FF 90 80 00 10 04 80 00 00 00 00 : CC
CF60 02 00 A0 34 00 A0 05 41 00 00 81 00 20 00 00 00 : 5D
CF70 00 00 00 20 80 00 05 63 00 04 00 00 32 00 00 00 : 3E
CF80 20 60 00 00 00 00 00 00 00 00 08 00 40 0A 00 00 : D2
CF90 02 80 80 00 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 02 : 84
CFA0 14 00 08 00 00 00 00 00 02 00 40 00 00 00 25 19 : 9C
CFB0 04 25 19 0A 25 31 81 4B 90 BF 00 D0 A1 FE 10 8D : C9
CFC0 08 D0 B1 0A 10 AA EA D0 A0 2A 10 BB A9 70 80 03 : 38
CFD0 50 AB E8 50 A8 03 D0 AB E9 10 BA 5B D0 82 00 10 : C9
CFE0 02 B4 40 00 80 00 00 80 10 70 00 08 00 00 11 : 8F
CFF0 00 00 00 00 00 00 02 00 00 00 20 00 00 00 10 00 : 32
-----------------------------------------------------------
Sum  89 30 13 4E 09 5B 29 B7 9D 6C 60 EC DD D8 E2 43 : 8D

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D000 00 10 12 80 01 A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 43
D010 00 00 40 20 00 00 00 00 00 00 00 00 02 00 00 00 : 62
D020 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D030 00 00 00 08 00 16 19 07 28 0A 04 1C 16 81 FC 10 80 : B3
D040 02 10 88 30 90 8D 40 90 85 4A 50 B5 4A 50 D4 3E : 37
D050 50 D0 40 50 92 40 50 94 38 50 A3 06 30 80 FC 30 : 73
D060 90 04 10 8F 03 90 02 02 00 00 00 00 00 00 00 00 : CA
D070 00 00 00 0A 14 00 48 04 00 28 00 00 20 20 00 04 20 : F6
D080 00 00 00 20 10 18 40 10 00 40 09 02 80 70 FC 60 : 2F
D090 00 00 00 06 01 00 02 04 00 00 0A 00 10 00 00 00 : 27
D0A0 00 00 02 00 00 05 00 00 20 00 00 08 00 00 00 00 : 2F
D0B0 00 20 00 00 00 80 40 00 00 00 22 1C 07 1F 07 34 : 7F
D0C0 1C 2E 81 02 90 A5 80 30 BC FE 70 86 80 D0 E4 CC : 62
D0D0 90 B5 87 90 85 30 D0 B5 32 50 A1 86 50 A8 CC D0 : D3
D0E0 AE 84 10 A8 FF 70 BB 80 50 80 3D 10 10 80 60 48 : E9
D0F0 40 00 00 00 00 08 48 20 00 00 40 40 48 00 00 00 : 78
-----------------------------------------------------------
Sum  7C 7B 56 23 61 48 72 E7 4D AC D2 73 DC 53 F7 86 : 5C

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D100 00 00 00 00 00 48 00 10 00 00 00 4A 00 10 00 00 : B2
D110 40 00 20 10 02 40 00 00 00 00 03 00 00 00 00 00 : B5
D120 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 08 00 00 00 00 : 08
D130 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 20 00 00 : 20
D140 1F 13 04 10 0D 07 22 34 80 80 10 FE 80 10 80 97 : 65
D150 D0 BE 90 10 80 97 F0 BE 90 10 80 97 D0 BE 90 10 : D8
D160 80 97 D0 FE 90 10 80 97 D0 BE 90 10 80 17 F0 80 : D1
D170 10 10 41 00 00 00 00 00 55 00 00 00 0A A0 55 00 : B5
D180 00 00 0A A0 55 00 00 00 0A A0 55 00 00 00 0A A0 : A8
D190 55 00 00 00 0A A0 00 00 00 00 08 20 00 00 00 00 : 27
D1A0 00 00 00 08 00 01 00 00 00 00 00 40 00 00 00 08 : 51
D1B0 00 01 00 00 00 00 20 00 00 00 00 08 00 01 00 00 : 2A
D1C0 00 00 00 00 00 00 07 31 07 28 04 0D 2B 2E 80 00 : 51
D1D0 10 B3 FC D0 8C 00 10 83 9C 10 90 60 90 94 02 90 : 00
D1E0 94 62 90 B3 9C D0 A0 00 50 BE F7 D0 A2 64 50 A2 : 12
D1F0 64 50 90 00 90 8F FF 10 00 00 00 08 01 00 10 00 : 8B
-----------------------------------------------------------
Sum  1C DE EB 59 36 36 68 5D 32 E4 0B A4 38 DC 41 01 : 8A

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D200 80 04 62 00 08 01 00 09 09 00 08 01 00 08 01 00 : 13
D210 07 FE 00 00 00 00 04 02 00 04 02 00 00 00 00 70 : 81
D220 00 E0 00 00 00 00 00 00 00 00 03 00 08 01 00 04 02 : F2
D230 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D240 00 00 00 01 08 00 04 02 00 00 00 00 04 2B 04 10 : 52
D250 16 19 28 22 82 07 70 82 51 10 F3 DF D0 90 50 10 : E7
D260 80 50 10 BF DF 90 82 50 10 BA DB D0 A2 00 50 AE : F5
D270 BF 50 A4 00 50 AF AF D0 A0 20 10 B3 35 30 20 00 : 39
D280 80 50 02 20 00 00 00 21 04 A0 20 88 40 00 00 00 : 9F
D290 00 80 20 00 04 00 00 02 80 00 00 00 0A 00 80 00 : B0
D2A0 00 00 00 00 00 44 4A 40 00 00 00 00 00 00 00 00 : CE
D2B0 00 00 00 00 10 00 00 00 60 00 00 00 00 00 00 00 : 70
D2C0 00 01 00 01 40 00 00 00 00 10 00 00 00 90 00 01 : D2
D2D0 00 00 1C 1F 04 1F 16 0A 22 37 90 00 90 A3 FD 50 : E7
D2E0 A4 02 50 90 00 90 8F 0F 10 C0 90 30 C6 96 30 C9 : 99
D2F0 09 30 C0 00 30 B8 01 D0 A7 6E 50 A0 08 50 81 00 : 90
-----------------------------------------------------------
Sum  09 9E 8C B2 49 F2 99 FB 67 56 88 C3 54 7C 77 59 : 5C

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D300 10 9F FF 90 28 01 40 10 00 80 12 04 80 20 F0 40 : 1D
D310 40 00 20 02 04 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 66
D320 00 00 10 00 80 00 00 00 00 00 00 60 00 60 00 00 : 50
D330 00 08 00 00 00 00 00 01 08 00 20 00 40 14 02 80 : 07
D340 10 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 90 00 01 : 21
D350 00 00 20 08 40 00 00 00 04 16 04 25 1F 16 28 0D : 15
D360 C0 00 30 B3 FC D0 80 02 10 96 06 90 A2 44 50 A0 : 03
D370 90 50 A2 94 50 B6 96 D0 A4 02 50 AB 9C 50 90 24 : C3
D380 90 8C 93 10 B4 82 D0 83 FC 10 22 64 40 40 00 20 : 7A
D390 00 00 00 00 00 00 10 00 80 0A 65 00 10 00 80 00 : 8F
D3A0 60 00 12 04 80 10 00 80 0C 03 00 02 04 00 0B 6D : 13
D3B0 00 04 02 00 00 00 00 00 00 00 0C 01 00 00 00 00 : 13
D3C0 00 20 00 10 00 80 08 01 00 00 00 00 60 00 00 : 19
D3D0 01 00 02 40 00 00 00 00 00 10 00 00 00 0A 19 : 76
D3E0 0A 22 25 07 25 34 84 04 10 D5 D5 D0 91 11 10 D5 : 4A
D3F0 77 F0 C5 44 50 F5 7F 50 84 04 50 F7 D7 50 C1 14 : 4F
-----------------------------------------------------------
Sum  22 B9 34 90 E1 C2 41 3B DC 34 44 F2 D9 CF 60 21 : 2D
```

リスト続く

pop LOAD

いやー、お暑うございます。うちのまわりでは夜の10時をとっくに過ぎているっていうのにセミが勢いよく鳴いています。今年は水不足だなんだっていっていて、まだプールに1回も行っておりません。10月号が出るころにはもう2学期も始まってしまうなんて……。ううっ、私はつらい。‼さん、ぼくの宿題手伝って！（埼玉県・さばおり.S）‼手伝ってやりたいけど、いそがしくてぇ。

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D400 10 FF DD F0 80 01 10 F5 DD 50 84 41 50 B1 54 50 : F9
D410 40 10 00 00 00 00 4A 00 80 00 00 00 10 22 20 00 : 6C
D420 00 00 42 22 00 00 00 00 22 00 80 00 00 00 4A 20 : 70
D430 00 00 00 00 00 00 00 4A A9 20 10 40 00 20 00 00 : 83
D440 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D450 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 10 : 10
D460 00 04 00 00 1C 1F 13 0D 13 31 28 2B 92 04 90 A4 : C0
D470 02 50 8A 65 10 92 64 90 94 F2 90 A4 62 50 A9 69 : 55
D480 50 A5 FA 50 94 62 90 90 60 90 88 01 10 A4 02 50 : D4
D490 90 60 90 D2 04 B0 21 08 40 40 90 20 05 0A 00 08 : 76
D4A0 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 01
D4B0 00 00 00 00 00 00 00 00 40 00 20 00 00 00 20 00 40 : C0
D4C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 40 00 20 01 08 00 01 : 6A
D4D0 08 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02 04 00 01 08 : 17
D4E0 00 00 90 00 01 08 00 00 90 00 19 13 10 13 2B 0D : B0
D4F0 2B 2E 81 F8 10 B4 62 D0 B7 6E D0 84 02 10 F1 F8 : 3C
-----------------------------------------------------------
Sum  66 96 44 91 55 80 E4 84 B6 31 CD 2A 80 40 16 33 : F5

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D500 F0 84 02 10 F5 FA F0 80 60 10 B7 6E D0 90 00 90 : 6A
D510 D5 FA B0 84 62 10 BF 6F D0 80 00 10 08 01 00 40 : 4C
D520 90 20 00 00 00 08 01 00 00 00 50 00 A0 00 00 00 : A9
D530 00 08 01 00 00 00 00 42 94 20 00 00 00 08 91 00 : 98
D540 00 00 00 40 90 20 20 00 40 00 00 00 00 00 00 00 : 50
D550 00 00 08 01 00 20 00 40 00 00 00 00 00 00 00 00 : 69
D560 00 01 08 00 00 00 00 01 08 00 00 00 00 00 08 01 00 : 1B
D570 1F 1C 0D 13 0D 28 16 28 00 00 00 00 00 00 00 00 : CE
D580 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D590 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D5A0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D5B0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D5C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D5D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D5E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D5F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
-----------------------------------------------------------
Sum  70 BF CC E4 F0 76 E2 96 08 AC B3 CA D4 3D 8E CC : 59
```

"wlpro"変更部分（mk Ⅱ以降）

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CA00 80 30 40 65 4A 59 54 4E 5E 49 68 41 70 39 78 33 : 3E
CA10 80 30 40 65 4A 59 54 4E 5E 49 68 41 70 39 78 33 : 3E
CA20 80 30 60 00 00 40 65 4A 59 54 4E 20 00 20 00 20 : 5A
CA30 00 00 40 65 00 54 4E 00 68 41 00 80 40 00 68 41 : 59
CA40 00 5E 49 00 54 4E 00 5E 49 00 68 41 00 5E 49 00 : 40
CA50 54 4E 00 5E 49 00 54 4E 00 5E 49 00 68 41 00 40 : 7B
CA60 65 00 40 65 00 54 4E 00 68 41 00 80 40 00 68 41 : BE
CA70 00 5E 49 00 54 4E 00 5E 49 00 68 41 00 5E 49 00 : 40
CA80 54 4E 00 5E 49 00 40 65 00 54 4E 00 40 65 00 20 : 55
CA90 00 00 20 00 00 34 41 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 95
CAA0 00 00 00 00 00 00 00 00 18 81 18 78 E7 1E 7F E7 : 94
CAB0 FE 7E FE FE 0D BD B0 3A DB 5C 35 5A AC 35 42 AC : C1
CAC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CAD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CAE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CAF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
-----------------------------------------------------------
Sum  8B 66 10 4E DB 27 2E 8F 6A F7 D2 F6 9B 47 13 FB : 27
```

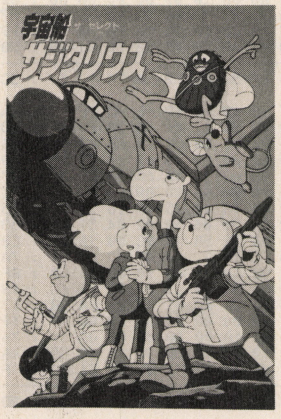
"wldat"変更部分（mk Ⅱ以降）

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D500 F0 84 02 10 F5 FA F0 80 60 10 B7 6E D0 90 00 90 : 6A
D510 D5 FA B0 84 62 10 BF 6F D0 80 00 10 08 01 00 40 : 4C
D520 90 20 00 00 00 08 01 00 00 00 50 00 A0 00 00 00 : A9
D530 00 08 01 00 00 00 00 42 94 20 00 00 00 08 91 00 : 98
D540 00 00 00 40 90 20 20 00 40 00 00 00 00 00 00 00 : 50
D550 00 00 08 01 00 20 00 40 00 00 00 00 00 00 00 00 : 69
D560 00 01 08 00 00 00 00 01 08 00 00 00 00 00 08 01 00 : 1B
D570 1F 1C 0D 13 0D 28 16 28 FF FF FF FF FF FF FF FF : C6
D580 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D590 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D5A0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D5B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D5C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D5D0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
D5E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D5F0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
-----------------------------------------------------------
Sum  70 BF CC E4 F0 76 E2 96 07 AB B2 C9 D3 3C 8D CB : 51
```


宇宙船サジタリウス

ザ・セレクト
定価1,200円A4判
小学館

人間味あふれる主人公たちが大活躍!!
今、テレビで大人気のSFヒューマンアニメが一冊の本になった。



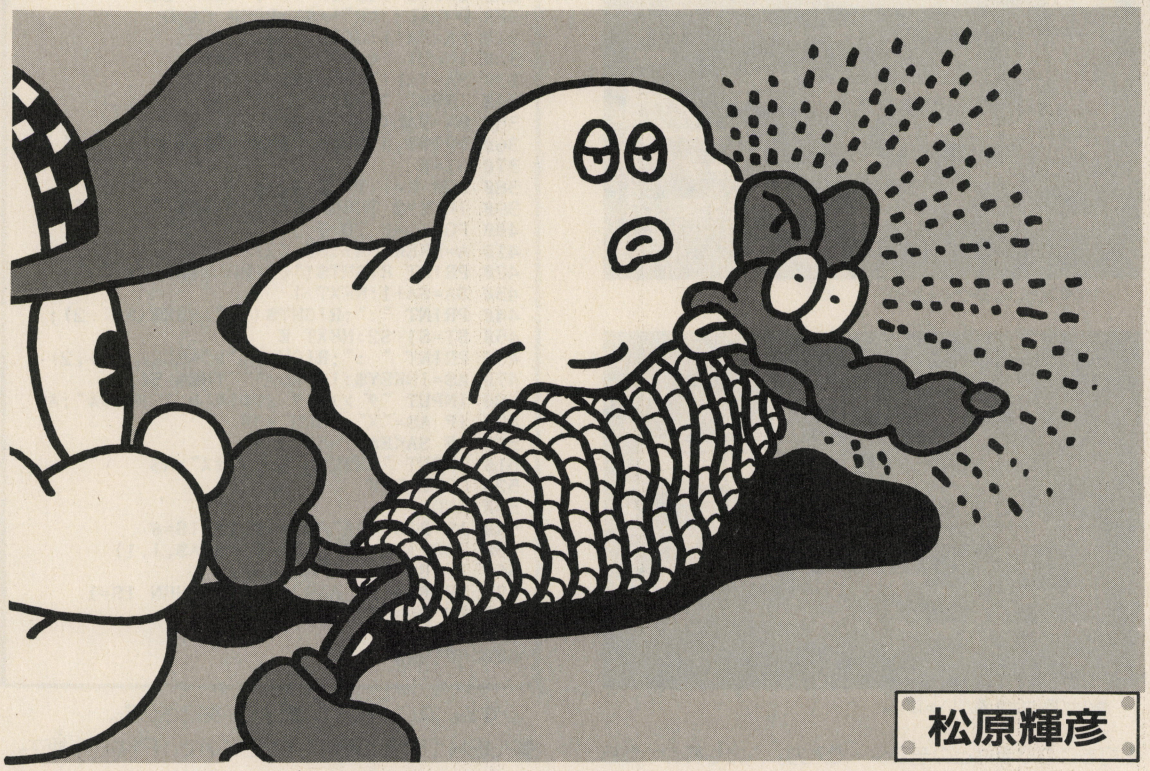
【主な内容】★フイルムストーリー＝マグロック星編／ザザー星編／珍獣ダイム編★アン教授救出作戦★設定資料とストーリー・ダイジェスト★サジタリウス大百科＝テクニカルノート／用語事典★スペシャルガイド＝スタジオレポート／スタッフインタビュー／他

読者のみなさん、今日、平和なわが家では大事件が発生したのです。そう、あれはぼくが友だちと遊び疲れ、家に帰り、ストレス解消薬のポプコムを読もうと、本棚に近づくと、本棚には2年間のポプコムの影さえなかったのだ。あー、あのポプコムはどこへ行ったのだろうか？(八王子市 ポプコム探偵) ‼Where have all the POPCOMs gone？

MSX(32K)——BASIC+マシン語

キミもお姫さまの"ペット"を助けよう!

CHAS!



イラスト／タカオ・トミオカ

松原輝彦

お話

むかしむかし、ある国のお姫さまのペット"CHAS"が逃げ出してしまいました。"金のしずく"をエサにしている"CHAS"。さっそく助けに行こうとしたキミは、なんと、魔の世界へ旅立つことになった。無事、"CHAS"を捕まえることができるだろうか。

リストの打ちこみ

マシン語をつかっているから、細心の注意を払って入力したら、必ずセーブをしておこう。

まず、LIST1を入力して、

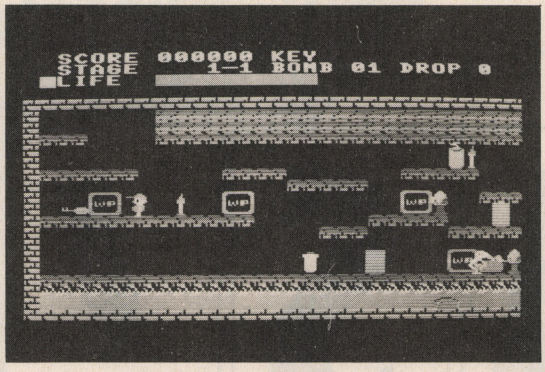
```
CSAVE "LIST1"+リターンキー
OK
```

と出たら、マシン語モニターを起動させる。

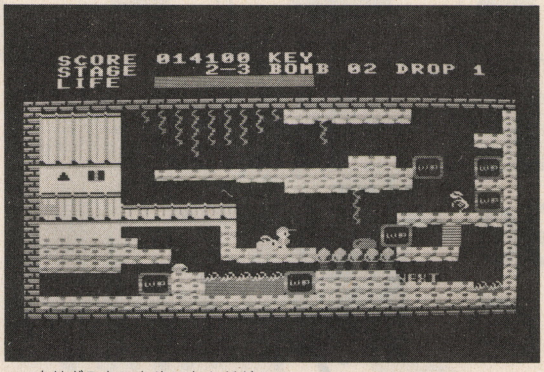
次にLIST2を入力する。とくにまちがいのないように。

```
BSAVE "CAS:LIST2", &HA080, &HBBFF"+
リターンキー
OK
```

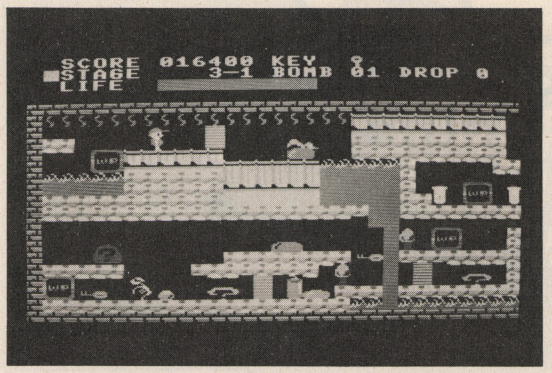
と出たら、モニターのプログラムをデリートしてLIST3を入力する。MSXにはマシン語モニターがないから、LIST4



さあ、CHASを見つけなきゃ。



ウサギみたいなやつなんだが。



魔の世界には危険がいっぱい。

を打ちこむか手もとのモニターで入力。入力し終わったら、

```
CSAVE "LIST3"+リターンキー
OK
```

と出れば、いよいよあとはプレイするだけ。

ゲームの始め方

①CLOAD+リターンキー
　FOUND：LIST1
　OK
　と出たら、
②RUN+リターンキー

簡易モニターリスト

```
100 REM マシンゴ  INPUT/DUMP
110 SCREEN 0
120 CLEAR 300,&HD000
130 CLS:PRINT "MENU"
140 PRINT "1) マシンゴ  ニュウリョク"
150 PRINT "2) マシンゴ  ダンプ  "
160 PRINT "3) シゴト ヲ オワル  "
170 INPUT "1 カラ 3 ヲ イレル";A$
180 IF A$>="1" AND A$=<"3" THEN 200
190 GOTO 170
200 AA=VAL(A$):ON AA GOTO 210,320,530
210 INPUT "セントウ バンチ =";A$
220 SA=VAL("&H"+A$)
230 PRINT "ニュウリョク ヲ オワルトキ ハ X ヲ イレル"
240 PRINT RIGHT$("000"+HEX$(SA),4);"  ";
250 A=PEEK(SA)
260 PRINT RIGHT$("0"+HEX$(A),2);"-";
270 INPUT A$
280 IF A$="X" THEN 130
290 GOSUB 540:IF IS=1 THEN 240
300 D=VAL("&H"+A$):POKE SA,D
310 SA=SA+1:GOTO 240
320 INPUT "セントウ バンチ ";A$
330 SA=VAL("&H"+A$)
340 INPUT "オワリ ノ バンチ";A$
350 EA=VAL("&H"+A$)
360 PRINT RIGHT$("000"+HEX$(SA),4);"  ";
370 S1=0
380 FOR K=1 TO 2:S2=0
390 IF K=2 THEN PRINT:PRINT "      ";
400 FOR I=0 TO 7
410 A=PEEK(SA):S2=S2+A
420 PRINT RIGHT$("0"+HEX$(A),2);" ";
430 SA=SA+1:NEXT I
440 PRINT ":";RIGHT$("0"+HEX$(S2),2);
450 S1=S1+S2:NEXT K
460 PRINT "  :";RIGHT$("0"+HEX$(S1),2)
470 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 500
480 INPUT "ダンプ ヲ オワルトキ ハ X ヲ イレル";A$
490 IF A$="X" THEN 130
500 IF SA<EA THEN 360
510 INPUT "RETURN キー ヲ オス";A$
520 GOTO 130
530 END
540 A$=RIGHT$("00"+A$,2):IS=0
550 FOR I=1 TO 2:B$=MID$(A$,I,1)
560 IF B$<"0" THEN IS=1
570 IF B$>"9" AND B$<"A" THEN IS=1
580 IF B$>"F" THEN IS =1
590 NEXT I
600 RETURN
```

　とする。次に、LIST2をロード実行させる。
③PUSH [F1] KEY……と出るので、F1キーを押す。
　LIST3をロードして、タイトル画面になる。

ゲームの進め方

　まず、タイトル画面が表示されているときに、そのままスタートするか、ロードしてスタートするかを選ぶ。ゲームが始まったら、キミはガイコツやスライムをかわして金のしずくをとり、ねずみのような形をした"CHAS"を助けて"NEXT"というところに行けばOK。ガイコツとスライムは逃げないで突進すればすりぬけができる。SAVEするときや動けなくなったときは、SELECTキーを押すとメニューが出てくるから、今の状況を記録しておきたいときはSキー、あきらめる場合はDキーを押そう。Sキーで

SCORE、LIFE、STAGEが記録される。ただし、ステージの途中の面で記録しても、再プレイするときはステージの最初の面からになるので、Sキーを使うのはなるべく次のステージへ入ってからにするといいだろう。

キー操作は、

カーソルキー……←→で左右の移動、↑でWARPにいるときだけ1.5キャラクター分上にワープ。

スペースキー……クエスチョンマーク、WARPにいるときだけ使う。

スコアは、アイテムをとったり、ステージクリアのとき加算される。パターンはステージ3まであって、ステージ6をクリアするとエンディングだ。1ステージは横長の画面で、右スクロールするようになっている。

プログラムについて

内容は次のとおりだ。

LIST1……キャラクター、スプライトの設定

LIST2……メインプログラムの一部、画面表示、画面のデータ、敵のルーチン、判定

LIST3……メインプログラム、アイテムをとったときの処理

最後に

「敵がずいぶんと少ないじゃないかというお怒りの声が聞こえてきそうですが、手ちがいでLIST1の部分が消えてしまいました」と作者の弁。高校受験をひかえているそうなので、パソコンと勉強の両立をじょうずにしてね。

■アイテム一覧表

アイテム	名　　称	役　　割
	ダイナマイト	クエスチョン、ワープのところで使える
	くすり	LIFEが1つふえる
	フルーツ	LIFEが1つふえる
	カギ	ドアがあけられる
	クエスチョン	ダイナマイトでこわせる
	クエスチョンロック	ダイナマイトが2つふえる
	ワープ	↑で1.5キャラ分ワープ、ダイナマイトでこわせる(カギが1つふえる)
	ド　ア	カギがあれば消える
	金のしずく	これをとらないと助けられない
	CHAS	金のしずくをとってからでないと助けられない

BASICリスト1

```
10  '------ START ------------------------
20  SCREEN1,2,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:DEFINTA-Z:WIDTH30:CLS:PRINT
30  PRINT"  LOADING MACHINE.."
40  BLOAD"CAS:":CLS:PRINT
50  PRINT"  SETTING CHARACTER.."
60  GOSUB160:CLS:PRINT
70  PRINT"  SETTING SPRITE.."
80  GOSUB130:CLS:PRINT
90  PRINT"  PUSH [F1] KEY, PLEASE.."
100 KEY1,":NEW"+CHR$(13)+"CLOAD"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13)
110 IFINKEY$=CHR$(58)THENENDELSE110
120 '------ SPRITE ------------------------
130 RESTORE200:FORF=0TO15:B$="":FORH=0TO31:READA$
140 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(F)=B$:NEXT:RETURN
150 '------ CHARACTER ------------------------
160 FORF=264TO768:VPOKEF,VPEEK(F)/2ORVPEEK(F)/4:NEXT:RESTORE530
170 DEFUSR=&HA0A0:DEFUSR1=&HA0E1:US=USR(0):FORF=1TO73:READA
180 FORH=0TO15:READB$:POKE&HF260+H,VAL("&H"+B$):NEXT:US=USR1(A):NEXT:RETURN
190 '------ SPRITE DATA ------------------------
200 DATA 01,03,3F,00,00,00,00,00,  03,0F,0F,07,03,00,00,00
210 DATA C0,E0,F0,70,10,00,00,00,  E0,E8,EC,E0,00,00,00,00
220 DATA 00,00,00,03,02,06,03,01,  00,70,30,00,04,0E,1C,38
230 DATA 00,00,00,80,E0,F0,E0,C0,  00,00,00,C0,E4,70,38,7C
240 DATA 01,03,3F,00,00,00,00,00,  03,07,07,07,03,00,00,00
250 DATA C0,E0,F0,70,10,00,00,00,  E0,60,60,60,C0,00,00,00
```

リスト続く

```
260 DATA 00,00,00,03,02,06,03,01, 00,00,00,00,00,01,01,03
270 DATA 00,00,00,80,E0,F0,E0,C0, 00,80,80,80,00,80,80,80
280 DATA 03,07,0F,0E,08,00,00,00, 07,17,37,07,00,00,00,00
290 DATA 80,C0,FC,00,00,00,00,00, C0,F8,F8,E0,C0,00,00,00
300 DATA 00,00,00,01,07,0F,07,03, 00,00,00,30,27,0E,1C,3E
310 DATA 00,00,00,C0,40,60,C0,80, 00,0E,0C,00,20,70,38,1C
320 DATA 03,07,0F,0E,08,00,00,00, 07,06,06,06,03,00,00,00
330 DATA 80,C0,FC,00,00,00,00,00, C0,E0,E0,E0,C0,00,00,00
340 DATA 00,00,00,01,07,0F,07,03, 00,01,01,01,00,01,01,01
350 DATA 00,00,00,C0,40,60,C0,80, 00,00,00,00,00,80,80,C0
360 DATA 00,00,00,00,00,00,01,01, 0F,1E,3F,37,77,FF,3F,1F
370 DATA 00,00,00,00,00,60,F0,B0, 30,6C,DE,FF,FF,FF,FF,FE
380 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01, 03,0E,1F,1B,3B,7F,1F,0F
390 DATA 00,00,00,00,00,00,E0,F0, 20,60,D8,FC,FC,FC,FC,F8
400 DATA 00,00,00,00,00,06,0F,0D, 0C,36,7B,FF,FF,FF,FF,7F
410 DATA 00,00,00,00,00,00,80,80, F0,78,FC,EC,EE,FF,FC,F8
420 DATA 00,00,00,00,00,00,07,0F, 08,06,1B,3F,3F,3F,3F,1F
430 DATA 00,00,00,00,00,00,00,80, C0,70,F8,D8,DC,FE,F8,F0
440 DATA 07,0B,18,1F,0E,00,03,04, 08,09,08,00,00,00,00,03
450 DATA 00,80,C0,00,80,40,E0,70, B0,58,98,30,40,80,80,E0
460 DATA 00,01,03,00,01,02,07,0E, 0C,1A,19,0C,02,01,01,07
470 DATA E0,D0,18,F8,70,00,C0,20, 10,90,10,00,00,00,00,C0
480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00, 1F,77,EF,DF,DF,FF,FF,7F
490 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00, F8,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FE
500 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00, 07,1F,3B,37,37,3F,3F,1F
510 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00, E0,F8,FC,FC,FC,FC,FC,F8
520 '------- CHARACTER DATA -------
530  DATA 177, C7,C7,EF,EF,CF,8F,30,7C, F4,F4,F7,F7,F4,E4,B5,F5
540  DATA 178, FE,3E,00,00,00,00,00,00, F4,F4,11,11,11,11,11,11
550  DATA 179, 80,80,80,80,C8,C8,C8,C8, F1,FE,1E,E1,EF,EF,EF,EF
560  DATA 180, C8,C8,E0,FF,FF,FF,FF,FF, EF,1F,1F,11,EE,EE,FF,FF
570  DATA 181, C8,C8,C8,C8,C8,C8,C8,C8, EF,EF,EF,EF,EF,EF,EF,EF
580  DATA 182, 7E,FF,DF,FF,EF,AD,BC,BC, 61,61,61,61,81,61,81,81
590  DATA 183, 3C,6E,DF,FF,7E,3C,7E,7E, F1,F1,F1,F1,F1,F1,61,61
600  DATA 184, 00,01,0F,3F,73,EF,FF,FF, 11,61,61,61,61,61,61,61
610  DATA 185, FA,FB,FD,FE,FF,FF,FF,FF, 6F,6F,6F,6F,61,61,61,61
620  DATA 186, 00,00,E0,F8,E8,F6,FE,FF, 11,11,61,61,61,61,61,61
630  DATA 187, 18,3C,7E,7E,FE,FC,B8,B8, 31,31,31,31,3C,3C,3C,3C
640  DATA 188, D1,7E,3C,3C,3C,3C,7E,FF, 3C,31,61,61,61,61,61,61
650  DATA 189, FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF, 44,FF,44,FF,44,FF,44,FF
660  DATA 190, FB,FB,EB,00,BF,BF,9F,00, 71,41,41,11,71,41,51,11
670  DATA 191, 00,00,3C,7E,FF,FD,FB,7E, 11,11,F1,F1,E1,E1,E1,E1
680  DATA 192, 00,08,08,18,1C,3C,3C,3C, 11,91,91,81,81,81,81,A1
690  DATA 193, 18,18,18,18,18,18,18,3C, A1,F1,F1,F1,F1,F1,E1,E1
700  DATA 194, FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF, A1,81,A1,81,A1,81,A1,81
710  DATA 195, FF,FF,FF,00,00,FF,FF,00, FF,FF,EE,11,11,FF,EE,11
720  DATA 196, 18,30,20,30,1C,0C,0C,18, 51,51,51,41,41,41,41,41
730  DATA 197, 1F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,FF, F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
740  DATA 198, F8,FE,FE,FF,FF,FF,FF,FF, F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
750  DATA 199, 00,00,00,00,00,00,FF,FF, 11,11,11,11,11,11,FF,FF
760  DATA 200, 16,3F,59,61,C9,81,03,0F, F1,71,51,51,41,41,F1,F1
770  DATA 201, 78,FC,C6,92,8B,81,E0,F8, F1,71,51,41,41,41,F1,F1
780  DATA 202, 1F,3F,7F,7F,7F,7F,3E,1F, F1,F1,F1,F1,F1,E1,E1,E1
790  DATA 203, FC,FE,FF,FB,F3,E7,8E,FC, F1,F1,F1,F1,F1,E1,E1,E1
800  DATA 204, FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF, FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
810  DATA 205, 7F,FF,E0,C0,C0,C0,D1,D5, 41,41,41,41,51,51,51,71
820  DATA 206, FE,FF,07,03,03,03,7B,6B, 41,41,41,41,51,51,51,71
830  DATA 207, D5,DA,C0,C0,C0,E0,FF,7F, 71,51,51,51,41,41,41,41
840  DATA 208, 7B,63,03,03,03,07,FF,FE, 41,41,41,41,41,41,41,41
850  DATA 209, 80,80,80,80,80,80,80,80, A1,81,A1,81,A1,81,A1,81
860  DATA 210, 80,80,80,80,80,80,80,80, 41,F1,41,F1,41,F1,41,F1
870  DATA 211, 00,00,CB,CB,EB,FB,DB,CB, 11,11,A1,A1,A1,A1,A1,A1
880  DATA 212, 00,00,DA,1A,1A,CC,1A,DA, 11,11,A1,A1,A1,A1,A1,A1
890  DATA 213, 00,00,FC,30,30,30,30,30, 11,11,A1,A1,A1,A1,A1,A1
900  DATA 214, FF,DF,FF,BF,FE,FF,DF,FC, 61,61,61,61,81,81,61,81
910  DATA 215, 00,00,0F,7F,E7,DF,FF,7F, 11,11,A1,A1,AF,AF,A1,A1
920  DATA 216, 00,00,C0,F8,FC,FC,FC,F8, 11,11,A1,A1,A1,A1,A1,A1
930  DATA 217, 70,08,3C,7E,3C,FF,FD,FD, F1,F1,91,49,49,99,9F,9F
940  DATA 218, FD,FD,FF,FD,FD,FF,FF,7E, 9F,9F,99,9F,9F,99,99,91
950  DATA 219, AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA,AA, 7F,F7,7F,F7,7F,F7,7F,F7
960  DATA 220, 00,00,14,14,1F,00,00,00, 11,11,A1,A1,A1,11,11,11
970  DATA 221, 00,00,3E,7F,E3,7F,3E,00, 11,11,A1,A1,A5,A1,A1,11
980  DATA 222, 18,18,18,18,18,18,18,FF, E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
990  DATA 223, FF,E7,E7,C3,C3,81,81,FF, F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1
1000 DATA 224, 00,00,38,7C,7E,FF,C7,81, 11,11,31,31,31,31,31,31
1010 DATA 225, 00,00,00,00,30,78,F8,BC, 11,11,11,11,31,31,31,31
```

```
1020 DATA 226, 1F,3F,EF,DF,BF,BF,FF,7F,  41,41,4F,4F,4F,4F,44,41
1030 DATA 227, E0,F8,FC,FC,FC,FC,FC,F8,  43,41,41,41,41,41,41,41
1040 DATA 228, 0F,1E,3F,37,77,FF,3F,1F,  E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
1050 DATA 229, 30,6C,DE,FF,FF,FF,FF,FE,  E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
1060 DATA 230, 00,00,00,00,00,00,01,01,  E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
1070 DATA 231, 00,00,00,00,00,60,F0,B0,  E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1,E1
1080 DATA 232, FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,  44,44,44,44,44,44,44,44
1090 DATA 233, 3C,7E,66,7E,3C,18,1C,18,  A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1100 DATA 234, 00,72,72,72,72,7C,3C,00,  A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1110 DATA 235, 00,F8,E4,E4,FC,E0,E0,00,  A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1120 DATA 236, 1F,3F,F0,E0,78,01,00,01,  A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1130 DATA 237, F8,FE,0F,07,FE,80,00,80,  A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1140 DATA 238, 00,3C,3C,FF,FF,7E,7E,7E,  11,61,61,F1,F1,F1,F1,F1
1150 DATA 239, 7E,7E,7E,7E,7E,7E,3C,00,  F1,F1,F1,F1,F1,F1,F1,11
1160 DATA 240, 00,00,03,0F,1F,18,30,33,  11,11,61,61,61,61,61,61
1170 DATA 241, 00,00,C0,F0,F8,18,0C,CC,  11,11,61,61,61,61,61,61
1180 DATA 242, 73,7E,7E,7F,7E,7E,3F,00,  61,61,61,61,61,61,61,61
1190 DATA 243, 8E,1E,7E,FE,7E,7E,FC,00,  61,61,61,61,61,61,61,61
1200 DATA 244, 00,3C,7E,7E,3C,18,00,18,  A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1,A1
1210 DATA 245, 00,66,FF,FD,FB,7E,3C,18,  11,91,91,9F,9F,91,91,91
1220 DATA 246, 01,01,01,01,01,01,01,01,  A1,81,A1,81,A1,81,A1,81
1230 DATA 247, 01,01,01,01,01,01,01,01,  41,F1,41,F1,41,F1,41,F1
1240 DATA 248, 0C,22,12,55,A7,5F,FF,FF,  F1,F1,F1,F1,4F,4F,41,41
1250 DATA 255, FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,  BB,BB,BB,BB,BB,BB,BB,BB
1260 '—— すっさん みとるかー ——
```

マシン語リスト2

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
A000 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
A008 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
A010 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
A018 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
A020 CD 7E 00 21 00 00 11 60 : DD
A028 F2 06 08 C5 01 00 01 C5 : 8C
A030 D5 CD 59 00 06 02 78 08 : 83
A038 11 00 08 19 EB E1 C1 C5 : 84
A040 E5 CD 5C 00 08 47 10 EE : 5B
A048 11 00 01 19 7C B6 0F 67 : 03
A050 D1 C1 C1 10 D6 21 00 20 : 7A
A058 3E F1 01 00 18 CD 56 00 : 6B
A060 C9 11 60 F2 2A F8 F7 29 : 6E
A068 29 29 E5 EB CD FC A0 E1 : 6C
A070 11 00 20 19 11 68 F2 EB : A0
A078 CD FC A0 C9 06 03 C5 01 : 01
-------------------------------
Sum  7A 06 8D B7 72 5D 0E 5D : 2E

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
A100 08 00 E5 D5 CD 5C 00 E1 : CC
A108 11 00 08 19 EB E1 C1 10 : CF
A110 ED C9 00 00 00 00 00 00 : B6
A118 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
A120 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
A128 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
A130 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
A138 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
A140 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
A148 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
A150 C4 C4 C4 C4 C4 C4 C4 C4 : 20
A158 C4 C4 C4 C4 C4 C4 C4 C4 : 20
A160 C4 C4 C4 B3 B3 B3 B3 B3 : CB
A168 B3 B3 B3 B3 B3 20 20 20 : DF
A170 20 20 20 20 20 20 20 F6 : D6
A178 C2 D1 20 20 20 20 20 20 : 53
-------------------------------
Sum  E7 B9 2C 1C E6 D8 5C 62 : 64

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
A180 20 B4 B4 B4 B4 B4 B4 B4 : 0C
A188 B4 B4 B4 20 B1 B1 20 DC : 9A
A190 DD 20 20 20 20 F6 C2 D1 : B6
A198 20 20 20 E0 E1 20 20 B1 : 12
A1A0 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 : 88
A1A8 B1 20 B2 B2 20 CD CE B3 : A3
A1B0 B3 B3 B3 B3 B3 20 20 20 : DF
A1B8 20 E2 E3 20 20 B1 B1 B1 : 38
A1C0 B1 B1 B1 B1 B1 B1 20 20 : F7
A1C8 20 20 20 CF D0 B4 B4 B4 : 1B
A1D0 B4 B4 B4 B3 B3 B3 B3 B3 : 9B
A1D8 B3 F8 F8 F8 F8 F8 B1 B2 : EE
A1E0 B2 B2 B2 B2 B1 B1 F8 F8 : 1A
A1E8 F8 F8 F8 B1 B1 B1 B1 B1 : 5D
A1F0 B1 B5 B5 B5 B5 B5 B5 E8 : D7
A1F8 E8 E8 E8 E8 B1 20 20 20 : B1
-------------------------------
Sum  81 D2 65 35 FE 11 4D 31 : 7A

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
A200 20 20 B2 B2 E8 E8 E8 E8 : 44
A208 E8 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B4 : C2
A210 B4 B4 B4 B4 B4 E8 E8 E8 : 3C
A218 E8 E8 B1 20 EE 20 CD CE : 4A
A220 20 EE B1 B1 B1 B1 B1 B1 : 34
A228 B1 B1 B1 B1 CC CC CC : D9
A230 CC CC CC E8 E8 E8 E8 E8 : EC
A238 B1 B1 EF 20 CF D0 20 EF : 1F
A240 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 : 88
A248 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 : 88
A250 B1 B1 B1 E8 E8 B1 B1 : F6
A258 B1 B1 B1 B1 B1 B2 B2 : 8A
A260 B2 B2 B2 B2 B2 B2 B2 B2 : 90
A268 B2 B2 B2 B2 B2 B2 B2 B2 : 90
A270 B2 20 E8 E8 B2 B2 B2 B2 : 6A
A278 B2 B2 B2 B2 20 20 20 20 : 48
-------------------------------
Sum  7E 83 A7 63 85 07 CE A1 : 06

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
A280 20 20 20 20 20 20 20 20 : 00
A288 20 20 20 20 20 20 20 20 : 00
A290 20 E8 BB 20 CD CE 20 20 : BE
A298 20 B1 20 20 20 F0 F1 20 : 32
A2A0 20 20 20 20 20 20 20 20 : 00
A2A8 20 20 20 20 20 20 20 E8 : C8
A2B0 BC 20 CF D0 20 20 20 B1 : 8C
A2B8 20 20 20 F2 F3 20 20 20 : A5
A2C0 20 20 20 B1 B1 B1 B1 B1 : D5
A2C8 B1 B1 DC DD E8 B1 B1 : 16
A2D0 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 : 88
A2D8 B1 B1 B1 20 20 20 20 B1 : 44
A2E0 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B2 : 89
A2E8 BB 20 20 E8 F6 C2 D1 B2 : 1E
A2F0 B2 B2 B2 B1 CD CE B2 B2 : C6
A2F8 B2 20 20 20 20 20 B2 B2 : B6
-------------------------------
Sum  9F 2F 20 4A 73 49 EA B5 : C3

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
A300 F6 C2 D1 D9 B2 20 BC 20 : 10
A308 20 E8 F6 C2 D1 20 EC ED : 8A
A310 20 B1 CF D0 DC DD 20 20 : 69
A318 20 BF 20 20 EC ED F6 C2 : B0
A320 D1 DA D7 D8 B1 B1 B1 E8 : 55
A328 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 : 88
A330 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 : 88
A338 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 : 88
A340 B1 B1 B1 F8 F8 E8 F8 F8 : DB
A348 F8 F8 F8 F8 F8 F8 00 00 : D0
A350 B3 B3 B3 B3 20 C4 C4 : 27
A358 C4 C4 C4 C4 C4 C4 C4 B1 : 0D
A360 B1 B1 B1 B1 B1 B1 20 : F7
A368 20 20 20 D9 20 B1 B5 B5 : 74
A370 B5 B5 B5 20 20 C4 C4 C4 : AB
A378 C4 C4 C4 C4 20 B2 B2 C4 : 58
-------------------------------
Sum  A4 71 0A 4B 87 6A DE B4 : ED

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
A380 B2 B2 B2 B2 B2 20 20 20 : DA
A388 20 DA 20 B1 B5 B5 B5 B5 : 9F
A390 B5 20 20 20 C4 C4 C4 C4 : 25
A398 C4 20 20 20 20 C4 20 D9 : 01
A3A0 20 20 20 20 20 20 20 B1 : 91
A3A8 B1 B1 B5 B5 B5 B5 B5 20 : 0B
A3B0 20 20 20 C4 F7 BD D2 20 : CA
A3B8 20 20 20 20 20 DA 20 20 : BA
A3C0 20 20 20 20 20 B2 B2 B1 : B5
A3C8 B4 B4 B4 B4 B4 20 20 D7 : 9B
A3D0 D8 20 F7 BD D2 DC DD 20 : 57
A3D8 20 20 20 B1 B1 B1 20 20 : B3
A3E0 20 20 20 CD CE B1 CC DF : 57
A3E8 CC DE CC 20 20 B1 B1 B1 : C9
A3F0 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 : 88
A3F8 B1 B1 B1 B1 B1 EC ED 20 : 6E
-------------------------------
Sum  76 51 60 ED DE 27 6A AC : 2F

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
A400 20 CF D0 B1 CC CC CC CC : A0
A408 CC 20 20 E6 E7 F7 BD D2 : 5F
A410 B2 B2 B2 B1 B1 B1 B1 B1 : 8B
A418 B1 B1 B1 20 20 20 20 B1 : 44
A420 B1 B1 B3 B3 B3 B3 B3 20 : 01
A428 20 E4 E5 F7 BD D2 20 20 : AF
A430 20 B2 B2 B2 B2 C4 B2 B2 : 10
A438 B2 20 20 20 20 CD CE B1 : 7E
A440 B5 B5 B5 B5 B5 B3 B3 B3 : A2
A448 B3 B3 B3 B3 B3 20 20 20 : 4C
A450 20 20 20 C4 20 DC DD 20 : 1D
A458 20 20 20 CF D0 B1 B4 B4 : 18
A460 B4 B4 B4 B4 B4 B4 B4 B4 : A0
A468 B4 B4 20 20 20 20 20 20 : 28
A470 20 C4 20 20 20 B1 B1 B1 : E8
A478 B1 B1 B1 B1 CC CC CC CC : F4
-------------------------------
Sum  D3 3E 0A 84 DC 5B 62 9B : D3

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
A480 CC 20 20 20 20 20 20 B1 : 3D
A488 D9 20 20 20 20 20 20 20 : B9
A490 20 20 B2 B2 F6 C2 D1 B2 : DF
A498 B2 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 : 89
A4A0 20 20 20 20 20 B1 DA 20 : 4B
A4A8 20 20 20 20 20 20 20 EC : CC
A4B0 ED 20 F6 C2 D1 20 20 B1 : 87
A4B8 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 : 88
A4C0 20 20 20 B1 B1 B1 B1 D5 : D5
A4C8 B1 BB BB BB BB BB B1 B1 : BA
A4D0 B1 B1 20 20 20 B1 B1 B1 : D5
A4D8 B1 B1 B1 B2 B2 B2 BF 20 : 08
A4E0 20 20 B2 B2 B2 B2 B2 BC : 76
A4E8 BC BC BC BC B2 B2 B2 B2 : B8
A4F0 20 20 20 B1 20 20 20 F6 : 67
A4F8 C2 D1 20 20 B1 B1 F8 F8 : 25
-------------------------------
Sum  46 2C E4 D3 1C 59 DB 31 : AA
```

リスト続く

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
A500	F8	F8	F8	CD	CE	B1	B1	B1	: 96
A508	B1	B1	D3	D4	D5	20	20	20	: 3E
A510	20	B1	20	20	20	F6	C2	D1	: BA
A518	EC	ED	B1	B1	E8	E8	E8	E8	: DB
A520	E8	CF	D0	B1	B1	B1	B1	B1	: FC
A528	B1	B1	B1	B1	B1	F8	F8	B1	: 16
A530	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	: 88
A538	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	: 88
A540	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	: 88
A548	B1	B1	B1	B1	B1	B1	00	00	: 26
A550	B1	B1	B1	B1	B1	B1	20	20	: 66
A558	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
A560	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
A568	20	20	B3	B3	B3	B3	B1	B1	: 6E
A570	B1	B1	B1	B2	20	20	20	20	: 45
A578	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
Sum	F4	6D	56	0E	B5	00	88	50	: 52

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
A580	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
A588	B5	B5	B5	B5	D9	20	F6	C2	: 85
A590	D1	20	20	20	20	20	20	20	: B1
A598	20	F0	F1	20	20	20	20	20	: A1
A5A0	20	20	20	20	20	20	B5	B5	: 2A
A5A8	B5	B5	DA	20	F6	C2	D1	20	: 0D
A5B0	20	20	20	20	20	20	20	F2	: D2
A5B8	F3	20	20	20	20	20	20	20	: D3
A5C0	20	20	20	20	B5	B5	B5	B5	: 54
A5C8	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	20	: F7
A5D0	20	20	20	B1	B1	B1	B1	B1	: D5
A5D8	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	20	: F7
A5E0	20	20	B4	B4	B4	B4	B2	B2	: 74
A5E8	B2	B2	B2	B2	B2	20	20	EC	: A6
A5F0	ED	B1	B1	B1	B1	B1	B2	C4	: D8
A5F8	B2	B2	B2	B1	B1	B1	20	20	: 69
Sum	C1	D1	8B	90	1F	A0	88	31	: 25

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
A600	CC	DE	CC	DE	20	20	20	20	: D4
A608	20	20	CD	CE	D9	20	20	B2	: A6
A610	B2	B2	B2	B2	20	C4	20	20	: EC
A618	F6	C2	D1	20	20	20	CC	CC	: 81
A620	CC	CC	20	20	DC	DD	20	20	: D1
A628	CF	D0	DA	20	20	20	20	20	: 19
A630	20	20	20	C4	20	20	F6	C2	: 1C
A638	D1	20	20	20	20	EC	ED	CC	: F6
A640	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	: 88
A648	20	20	20	B1	F8	F8	F8	F8	: F1
A650	B1	B1	20	20	B3	B3	B3	B3	: 6E
A658	B3	B3	B3	B3	B3	B3	B2	B2	: 96
A660	B2	B2	B2	B2	B2	B2	20	20	: 6C
A668	EE	B1	B1	E8	E8	E8	B1	B2	: 6B
A670	20	20	B4	B4	B4	B4	B4	B4	: 78
A678	B4	B4	B4	B4	20	20	CD	CE	: AB
Sum	C9	BA	C5	D9	F2	AA	AF	BE	: 5A

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
A680	20	F0	F1	20	20	20	EF	B1	: 01
A688	B1	B1	B1	B1	B1	20	20	20	: D5
A690	CC	CC	DE	CC	DF	CC	DE	CC	: 97
A698	DF	CC	20	20	CF	D0	20	F2	: 9C
A6A0	F3	20	20	20	B1	B1	B1	B1	: 17
A6A8	B1	B1	B1	20	20	20	B1	B1	: D5
A6B0	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	: 88
A6B8	20	20	B1	B1	B1	B1	B1	BB	: 70
A6C0	20	20	B1	B1	B1	B1	CD	CE	: 9F
A6C8	20	20	20	20	B1	B1	B1	B1	: 44
A6D0	B1	B1	B1	B1	B1	B1	20	20	: 66
A6D8	B2	B2	B2	B2	B2	BC	20	20	: 76
A6E0	B1	B1	B1	B1	CF	D0	20	20	: A3
A6E8	20	20	20	B2	B2	B2	B2	B2	: DA
A6F0	B2	B1	B1	B1	20	20	20	20	: 45
A6F8	20	20	D9	B1	F8	F8	B1	B1	: 1C
Sum	37	20	62	58	10	78	32	BF	: 8A

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
A700	B1	B1	B1	B1	B1	B1	BB	20	: 01
A708	20	20	20	20	CD	CE	F6	C2	: D3
A710	D1	20	20	20	20	20	EC	ED	: 4A
A718	DA	B1	E8	E8	B1	B1	B1	B1	: 1F
A720	B1	B1	B1	B1	BC	20	20	20	: E0
A728	20	20	CF	D0	F6	C2	D1	20	: 88
A730	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	: 88
A738	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	: 88
A740	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	: 88
A748	B1	B1	B1	B1	B1	B1	00	00	: 26
A750	20	20	20	20	B1	B1	20	20	: 22
A758	20	20	20	B1	F8	F8	B1	B1	: 63
A760	B1	20	20	20	20	20	20	20	: 91
A768	C4	20	20	20	20	20	20	20	: A4
A770	E0	E1	B1	B1	D9	20	20	20	: 5C
A778	20	B1	E8	E8	B1	B1	B1	20	: D4
Sum	C6	49	36	C8	38	B0	34	24	: 4D

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
A780	20	20	20	20	20	D9	C4	20	: 5D
A788	20	20	20	20	20	20	E2	E3	: 85
A790	B1	B1	DA	20	20	20	20	B1	: 6D
A798	B1	B1	B1	B1	B1	20	20	20	: D5
A7A0	20	20	20	DA	C4	20	20	20	: 5E
A7A8	20	20	20	20	B1	B1	B1	B1	: 44
A7B0	B1	B1	B1	20	20	B2	B2	B2	: 69
A7B8	B2	B1	B1	20	20	B1	B1	B1	: 67
A7C0	B1	B1	C4	20	20	20	20	20	: C6
A7C8	20	20	B1	B2	B2	B2	B2	B2	: 6B
A7D0	B1	20	20	20	CD	CE	F6	C2	: 64
A7D8	D1	D9	20	B2	B2	B2	B2	B2	: 44
A7E0	C4	20	20	20	20	20	20	20	: A4
A7E8	B1	D9	20	20	20	20	B1	20	: DB
A7F0	20	20	CF	D0	F6	C2	D1	DA	: 42
A7F8	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
Sum	4D	47	51	1F	6D	E1	56	88	: 30

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
A800	B1	F8	F8	B1	20	20	B1	DA	: 1D
A808	20	20	EC	ED	B1	B1	B1	B1	: DD
A810	B1	B1	B1	B1	B1	B1	20	20	: 66
A818	20	20	EC	ED	20	20	B1	E8	: F2
A820	E8	B1	20	20	B1	B1	B1	B1	: 9D
A828	B1	20	B2	B2	B2	B2	B2	B2	: FD
A830	B2	B2	B2	B2	20	C4	B1	B1	: 0E
A838	B1	B1	20	20	B1	B1	B1	B1	: 66
A840	20	20	B1	B2	B2	B2	20	20	: 47
A848	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
A850	20	20	20	C4	20	F6	C2	D1	: CD
A858	20	20	B2	B2	B2	B2	20	20	: 48
A860	B1	D9	20	20	20	20	B1	B1	: 6C
A868	B1	20	20	20	20	20	20	20	: 91
A870	20	C4	20	F6	C2	D1	20	20	: CD
A878	20	EC	ED	BF	20	20	B1	DA	: 83
Sum	C0	46	15	1D	9C	25	BC	54	: 09

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
A880	20	20	EC	ED	B2	B2	B1	B1	: DF
A888	B1	B1	20	20	20	20	20	C4	: C6
A890	20	20	C4	B1	B1	B1	B1	B1	: 79
A898	B1	B1	20	20	B1	B1	B1	B1	: 66
A8A0	B1	20	CD	CE	F6	C2	D1	20	: 15
A8A8	20	20	20	CD	CE	C4	20	20	: FF
A8B0	C4	B2	B2	B2	B1	B1	B1	B1	: 9E
A8B8	20	20	B2	B1	B1	B1	B1	B1	: 67
A8C0	CF	D0	F6	C2	D1	20	20	20	: 88
A8C8	20	CF	D0	C4	20	20	C4	20	: A7
A8D0	20	20	B2	B2	B2	B1	20	20	: 47
A8D8	20	B2	B2	B2	B1	B1	B1	B1	: FA
A8E0	B1	B1	B1	B1	F8	F8	F8	B1	: 5D
A8E8	B1	B1	20	20	C4	20	20	20	: C6
A8F0	20	20	20	B1	20	20	20	20	: 91
A8F8	20	20	B2	B2	B2	B2	B2	B2	: 6C
Sum	28	C7	0E	FA	3C	A8	25	2D	: 2D

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
A900	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B2	B2	: 8A
A908	20	20	D9	20	20	C8	C9	20	: 0A
A910	20	B2	20	20	20	20	20	20	: 92
A918	20	20	20	20	20	20	B2	B2	: 24
A920	B2	B2	B2	CD	CE	BB	20	20	: AC
A928	DA	EC	ED	CA	CB	20	20	20	: A8
A930	F8	F8	F8	B1	20	20	20	20	: 19
A938	20	20	20	DC	DD	20	20	20	: 79
A940	20	CF	D0	BC	B1	B1	B1	B1	: 3F
A948	B1	B1	B1	B1	B1	B1	00	00	: 26
A950	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	: B0
A958	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	: B0
A960	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	: B0
A968	B6	B6	B6	B6	B6	B6	20	20	: 84
A970	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
A978	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
Sum	9E	F1	1A	BA	21	4E	00	57	: 29

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
A980	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
A988	20	20	20	20	D3	D4	D5	20	: 1C
A990	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
A998	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
A9A0	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
A9A8	20	20	B6	B6	B6	B6	B6	20	: EE
A9B0	20	20	20	20	20	20	B1	B1	: 22
A9B8	B1	B1	B1	20	20	20	20	20	: B3
A9C0	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
A9C8	F8	F8	F8	F8	F8	F8	F8	F8	: C0
A9D0	B1	B1	B1	B1	B1	B1	CD	CE	: C1
A9D8	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
A9E0	20	20	20	20	D9	B1	E8	EC	: DE
A9E8	ED	E8	E8	E8	E8	E8	B1	B1	: D7
A9F0	B1	B1	B1	B1	CF	D0	20	20	: A3
A9F8	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
Sum	58	53	E9	58	B2	BC	BA	74	: B8

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
AA00	20	20	DA	B1	B1	B1	B1	B1	: 8F
AA08	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	: 88
AA10	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	: 88
AA18	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	: 88
AA20	B1	B1	20	20	20	20	20	20	: 22
AA28	B1	20	20	20	20	20	20	20	: 91
AA30	20	F6	C2	D1	20	20	20	20	: 29
AA38	20	20	CD	CE	20	20	20	BB	: F6
AA40	20	20	20	20	F0	F1	B1	20	: 12
AA48	20	20	20	20	20	20	20	F6	: D6
AA50	C2	D1	EC	ED	20	20	20	20	: EC
AA58	CF	D0	20	20	20	BC	B6	B6	: 27
AA60	20	20	E2	E3	B1	D9	20	B6	: 65
AA68	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	: B0
AA70	B6	B6	20	20	20	20	B6	B6	: 58
AA78	B6	B6	B6	B6	20	20	20	20	: 58
Sum	B8	3D	76	5F	2B	F0	97	0D	: B9

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
AA80	B6	B6	B1	DA	E0	E1	20	20	: F8
AA88	20	B7	20	20	20	20	20	20	: 97
AA90	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
AA98	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
AAA0	B1	20	E2	E3	EC	ED	B8	B9	: E0
AAA8	BA	DC	DD	20	20	20	20	20	: 13
AAB0	20	20	20	20	20	EC	ED	BF	: 38
AAB8	20	20	20	20	20	20	B2	B6	: 28
AAC0	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	: B0
AAC8	B6	B6	B6	B6	20	20	B1	B1	: 7A
AAD0	B1	B1	B1	B1	B1	B1	DC	DD	: DF
AAD8	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
AAE0	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
AAE8	20	20	20	20	B2	B2	B2	B2	: 48
AAF0	B2	B2	B2	B2	B1	B1	B1	B1	: 8C
AAF8	B1	B1	20	20	CD	CE	BB	20	: 18
Sum	A1	C9	5F	CC	83	52	98	D5	: D7

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
AB00	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
AB08	20	20	CD	CE	F7	BD	D2	E6	: 47
AB10	E7	C0	B1	B1	B1	B1	B1	B1	: CD
AB18	20	20	CF	D0	BC	20	20	20	: FB
AB20	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
AB28	CF	D0	F7	BD	D2	E4	E5	C1	: AF
AB30	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	: 88
AB38	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	: 88
AB40	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	: 88
AB48	B1	B1	B1	B1	B1	B1	00	00	: 26
AB50	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	: B0
AB58	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	: B0
AB60	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	: B0
AB68	B6	B6	B6	B6	B6	B6	20	20	: 84
AB70	20	20	20	20	20	20	20	F7	: D7
AB78	BD	D2	20	20	20	20	20	BB	: EA
Sum	AF	9E	60	28	52	8E	5D	BF	: D1

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
AB80	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
AB88	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
AB90	20	20	20	20	20	F7	BD	D2	: 26
AB98	20	D7	D8	20	20	BC	20	20	: 0B
ABA0	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
ABA8	20	20	B6	B6	B6	B6	B6	B6	: 84
ABB0	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	: B0
ABB8	B6	20	20	B6	B6	B6	B6	20	: EE
ABC0	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
ABC8	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
ABD0	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
ABD8	20	C0	20	20	20	20	20	20	: A0
ABE0	20	20	20	20	20	20	CD	CE	: 5B
ABE8	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
ABF0	20	20	20	20	20	20	20	C1	: A1
ABF8	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
Sum	2C	ED	E4	C2	C2	35	0C	2D	: EF

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
AC00	20	20	20	20	CF	D0	20	20	: 5F
AC08	20	20	20	B6	B6	B6	B6	20	: 58
AC10	20	20	B6	B6	B6	B6	20	20	: 58
AC18	20	20	20	20	B6	B6	B6	B6	: 58
AC20	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	: B0
AC28	B6	20	20	20	20	20	20	20	: 96
AC30	20	20	20	20	20	20	F0	D0	: DB
AC38	F1	20	20	F6	C2	D1	20	20	: FA
AC40	20	20	D9	20	20	20	20	20	: B9
AC48	EC	ED	20	20	20	20	20	20	: 99
AC50	20	20	20	20	20	F2	F3	20	: A5
AC58	20	F6	C2	D1	20	20	20	20	: 29
AC60	DA	20	20	20	20	B6	B6	B6	: B6
AC68	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	20	: 1A
AC70	20	20	20	B6	B6	B6	B6	B6	: EE
AC78	B6	B6	B6	B6	B6	B6	B6	20	: 1A
Sum	AF	65	B3	0B	6B	4D	ED	28	: 9F

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
AC80 20 20 20 20 20 20 E0 E1 : 81
AC88 20 20 20 20 20 CD CE 20 : 5B
AC90 20 F6 C2 D1 20 20 20 20 : 29
AC98 20 BB 20 20 20 20 20 20 : 9B
ACA0 20 20 20 20 E2 E3 20 20 : 85
ACA8 20 20 20 CF D0 20 20 F6 : 35
ACB0 C2 D1 EC ED 20 20 20 BC : 88
ACB8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 : C0
ACC0 B6 B6 B6 B6 20 20 20 20 : 58
ACC8 20 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 : F7
ACD0 B1 B1 B1 B1 B1 B1 E8 E8 : F6
ACD8 E8 E8 E8 E8 E8 E8 E8 E8 : 40
ACE0 B1 20 20 20 20 20 20 B2 : 23
ACE8 B2 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 : 89
ACF0 B1 B1 B1 B1 E8 E8 E8 E8 : 64
ACF8 E8 E8 E8 D9 CD CE B1 E0 : BD
-----------------------------------
Sum  E5 64 B0 60 3A 39 51 D7 : F4

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
AD00 E1 20 20 20 20 CD CE B1 : AD
AD08 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 : 88
AD10 B1 B1 DC DD E8 E8 E8 E8 : BB
AD18 E8 DA CF D0 B1 E2 E3 20 : F7
AD20 20 20 20 CF D0 B1 B1 B1 : 12
AD28 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 : 88
AD30 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 : 88
AD38 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 : 88
AD40 B1 B1 B1 B1 B1 B1 00 00 : 26
AD50 20 20 20 20 20 20 20 D6 : B6
AD58 D6 D6 D6 D6 D6 D6 D6 D6 : B0
AD60 D6 D6 D6 D6 D6 D6 D6 D6 : B0
AD68 D6 D6 D6 D6 D6 D6 20 20 : 44
AD70 20 20 20 20 20 D6 D6 D6 : 22
AD78 D6 D6 D6 D6 D6 D6 D6 D6 : B0
-----------------------------------
Sum  58 89 A9 5A 47 BC 57 2D : 6B

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
AD80 D6 D6 D6 D6 D6 D6 D6 B6 : B0
AD88 D6 D6 D6 D6 B6 B6 B6 20 : 9A
AD90 20 20 20 B6 B6 B6 B6 B6 : EE
AD98 B6 B6 B6 B6 B6 B6 B6 B6 : B0
ADA0 B6 B6 B6 B6 B6 B6 B6 B6 : B0
ADA8 B6 B6 20 D9 20 20 20 20 : E5
ADB0 20 20 20 20 20 20 20 20 : 00
ADB8 20 20 20 20 20 20 20 20 : 00
ADC0 20 20 20 D9 C0 20 20 20 : 59
ADC8 20 DA 20 20 20 20 20 20 : BA
ADD0 20 20 20 20 20 20 20 20 : 00
ADD8 20 20 20 20 20 20 20 20 : 00
ADE0 20 DA C1 20 20 20 B6 B6 : 87
ADE8 B6 B6 B6 B6 20 20 20 20 : 58
ADF0 20 B6 B6 B6 B6 20 20 20 : 58
ADF8 20 20 20 20 B6 B6 B6 B6 : 58
-----------------------------------
Sum  C4 CE 65 CC DA A4 3A A4 : 1F

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
AE00 B6 20 20 20 20 20 20 20 : 96
AE08 20 20 20 20 20 20 20 20 : 00
AE10 20 20 20 B6 B6 B6 B6 B6 : EE
AE18 20 20 20 20 20 20 20 20 : 00
AE20 20 20 20 20 20 CD CE 20 : 5B
AE28 20 20 C0 20 20 CD CE 20 : FB
AE30 20 20 20 20 20 20 20 20 : 00
AE38 CD CE BB 20 20 B6 B6 B6 : B8
AE40 20 DC DD CF D0 20 20 20 : D8
AE48 C1 20 20 CF D0 20 20 20 : 0F
AE50 20 20 20 20 20 20 CF D0 : 5F
AE58 BC 20 20 F6 C2 D1 B6 B6 : F1
AE60 B6 B6 B6 B6 B6 B6 B6 B6 : B0
AE68 B6 B6 B6 20 20 20 20 20 : C2
AE70 20 20 B6 B6 B6 B6 B6 20 : EE
AE78 20 F6 C2 D1 20 20 20 20 : 29
-----------------------------------
Sum  AC 6C 5C A7 C4 63 F9 00 : 43

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
AE80 20 20 20 20 20 20 20 20 : 00
AE88 20 20 20 20 20 B6 B6 B6 : C2
AE90 20 20 20 20 20 B6 B6 B6 : C2
AE98 B6 B6 20 20 20 20 20 20 : 2C
AEA0 20 20 20 20 20 20 20 20 : 00
AEA8 20 20 20 20 20 20 20 20 : 00
AEB0 20 20 20 20 20 20 20 20 : 00
AEB8 20 20 20 20 20 20 20 20 : 00
AEC0 20 20 20 20 20 20 20 20 : 00
AEC8 EE 20 20 F6 C2 D1 20 20 : F7
AED0 20 CD CE E0 E1 BB 20 20 : 77
AED8 20 20 20 20 20 20 20 20 : 00
AEE0 20 20 20 20 20 20 EF 20 : CF
AEE8 20 F6 C2 D1 20 20 20 CF : D8
AEF0 D0 E2 E3 BC B6 B6 B6 B6 : 29
AEF8 B6 B6 B6 B6 B6 B6 B6 B6 : B0
-----------------------------------
Sum  AA 71 A9 79 8F A4 27 07 : 9E

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
AF00 B6 B6 B6 B6 B6 B6 B6 B6 : B0
AF08 B6 B6 B6 B6 B6 B6 B6 B6 : B0
AF10 B6 B6 F8 F8 F8 F8 F8 F8 : 3C
AF18 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 : C0
AF20 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 : C0
AF28 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 F8 : C0
AF30 E8 E8 E8 E8 E8 E8 E8 E8 : 40
AF38 E8 E8 E8 E8 E8 E8 E8 E8 : 40
AF40 E8 E8 E8 E8 E8 E8 E8 E8 : 40
AF48 E8 E8 E8 E8 E8 E8 00 00 : 70
AF50 01 28 90 00 02 48 A8 01 : AC
AF58 A0 50 30 0F 80 90 3C 08 : 83
AF60 3A 50 AF FE 02 CA 86 AF : 38
AF68 3A 51 AF 32 72 AF 3A 59 : 20
AF70 AF FE 28 CA 81 AF 3A 59 : 62
AF78 AF D6 08 32 59 AF C3 A8 : 32
-----------------------------------
Sum  1D 97 3A 27 BC 9B A5 16 : 27

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
AF80 AF 3E 02 32 50 AF 3A 52 : AC
AF88 AF 32 90 AF 3A 59 AF FE : 60
AF90 90 CA 9F AF 3A 59 AF C6 : B0
AF98 08 32 59 AF C3 A8 AF 3E : 9A
AFA0 01 32 50 AF C3 68 AF 00 : 0C
AFA8 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
AFB0 3A 54 AF FE 02 CA D6 AF : 8C
AFB8 3A 55 AF 32 C2 AF 3A 5D : 78
AFC0 AF FE 48 CA D1 AF 3A 5D : D6
AFC8 AF D6 08 32 5D AF C3 F8 : 86
AFD0 AF 3E 02 32 54 AF 3A 56 : B4
AFD8 AF 32 E0 AF 3A 5D AF FE : B4
AFE0 A8 CA EF AF 3A 5D AF C6 : 1C
AFE8 08 32 5D AF C3 F8 AF 3E : EE
AFF0 01 32 54 AF C3 B8 AF 00 : 60
AFF8 C3 E8 B4 00 00 00 00 00 : 5F
-----------------------------------
Sum  9B A1 BE 08 8A 61 F9 0D : F3

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
B000 3A E8 B0 FE 01 CA 30 B0 : 7B
B008 3E 00 CD D5 00 FE 07 CA : AF
B010 00 B1 FE 03 CA 00 B2 CD : FB
B018 68 B0 3A E8 B0 FE 01 CA : B3
B020 18 B5 CD 60 AF C9 00 00 : 72
B028 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
B030 3A F0 B0 32 EC B0 3A F1 : D3
B038 B0 32 ED B0 3A F2 B0 FE : 59
B040 08 CA 61 B0 FE 00 CA 61 : 0C
B048 B0 3A EE B0 FE 2C CA 59 : D5
B050 B0 3E 2C 32 EE B0 C3 08 : B5
B058 B0 3E 28 32 EE B0 C3 08 : B1
B060 B0 C3 00 B5 00 00 00 00 : 28
B068 3A F2 B0 FE 00 CA 80 B0 : D4
B070 FE 08 CA 80 B0 FE 10 CA : D8
B078 A4 B0 FE 18 CA A4 B0 C9 : 51
-----------------------------------
Sum  86 0D 3A 0F A2 29 2E 0D : E2

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
B080 3E 08 32 F2 B0 3E 0C 32 : 96
B088 F6 B0 21 F0 B0 11 00 1B : 93
B090 01 04 00 CD 5C 00 21 F4 : 43
B098 B0 11 04 1B 01 04 00 CD : B2
B0A0 5C 00 C9 00 3E 18 32 F2 : 9F
B0A8 B0 3E 1C 32 F6 B0 21 F0 : F3
B0B0 B0 11 00 1B 01 04 00 CD : AE
B0B8 5C 00 21 F4 B0 11 04 1B : 51
B0C0 01 04 00 CD 5C 00 C9 00 : F7
B0C8 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
B0D0 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
B0D8 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
B0E0 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
B0E8 00 00 00 00 3E 10 20 07 : 67
B0F0 80 90 18 05 80 90 1C 0F : 68
B0F8 00 01 02 02 00 00 00 B0 : B5
-----------------------------------
Sum  7E B1 77 DF AE D0 89 9E : 2A

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
B100 3A FA B0 FE 01 CA 48 B1 : A6
B108 FE 02 CA 88 B1 C3 17 B0 : 8D
B110 3A F1 B0 D6 08 32 F1 B0 : 8C
B118 3E 02 32 FA B0 3E 00 32 : 8C
B120 F2 B0 21 F0 B0 11 00 1B : 8F
B128 01 04 00 CD 5C 00 3E 04 : 70
B130 32 F6 B0 3A F1 B0 32 F5 : DA
B138 B0 21 F4 B0 11 04 1B 01 : A6
B140 04 00 CD 5C 00 C3 1A B0 : BA
B148 3A F8 B0 FE 01 CA 58 B1 : B4
B150 FE 00 CA 10 B1 C9 00 00 : 52
B158 3E 00 32 F2 B0 21 F0 B0 : D3
B160 11 00 1B 01 04 00 CD 5C : 5A
B168 00 3E 04 32 F6 B0 21 F4 : 2F
B170 B0 11 04 1B 01 04 00 CD : B2
B178 5C 00 3E 02 32 FA B0 C3 : 3B
-----------------------------------
Sum  1C 01 FB A9 07 E7 DB 49 : D3

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
B180 1A B0 00 00 00 00 00 00 : CA
B188 3A F8 B0 FE 01 CA 98 B1 : F4
B190 FE 00 CA C8 B1 C9 00 00 : 0A
B198 3E 00 32 F2 B0 21 F0 B0 : DB
B1A0 11 00 1B 01 04 00 CD 5C : 5A
B1A8 00 3E 0C 32 F6 B0 21 F4 : 37
B1B0 B0 11 04 1B 01 04 00 CD : B2
B1B8 5C 00 3E 01 32 FA B0 3E : B5
B1C0 00 32 F8 B0 C3 1A B0 00 : 67
B1C8 3A F1 B0 D6 08 32 F1 B0 : 8C
B1D0 3E 01 32 FA B0 3E 00 32 : 93
B1D8 F2 B0 21 F0 B0 11 00 1B : 8F
B1E0 01 04 00 CD 5C 00 3E 0C : 78
B1E8 32 F6 B0 3A F1 B0 32 F5 : DA
B1F0 B0 21 F4 B0 11 04 1B 01 : A6
B1F8 04 00 CD 5C 00 C3 1A B0 : BA
-----------------------------------
Sum  FE EE 81 8A 18 74 74 6B : 62

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
B200 3A FB B0 FE 01 CA 10 B2 : 70
B208 FE 02 CA 88 B2 C3 17 B0 : 8E
B210 3A F9 B0 FE 01 CA 20 B2 : 7E
B218 FE 00 CA 50 B2 C9 00 00 : 93
B220 3E 10 32 F2 B0 21 F0 B0 : B3
B228 11 00 1B 01 04 00 CD 5C : 5A
B230 00 3E 14 32 F6 B0 21 F4 : 3F
B238 B0 11 04 1B 01 04 00 CD : B2
B240 5C 00 3E 02 32 FB B0 3E : B7
B248 00 32 F9 B0 C3 1A B0 00 : 68
B250 3A F1 B0 C6 08 32 F1 B0 : 7C
B258 3E 02 32 FB B0 3E 10 32 : 9D
B260 F2 B0 21 F0 B0 11 00 1B : 8F
B268 01 04 00 CD 5C 00 3E 14 : 80
B270 32 F6 B0 3A F1 B0 32 F5 : DA
B278 B0 21 F4 B0 11 04 1B 01 : A6
-----------------------------------
Sum  18 45 37 2E CC 3F 11 26 : 04

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
B280 04 00 CD 5C 00 C3 1A B0 : BA
B288 3A F9 B0 FE 01 CA 98 B2 : F6
B290 FE 00 CA C8 B2 C9 00 00 : 0B
B298 3E 18 32 F2 B0 21 F0 B0 : EB
B2A0 11 00 1B 01 04 00 CD 5C : 5A
B2A8 00 3E 1C 32 F6 B0 21 F4 : 47
B2B0 B0 11 04 1B 01 04 00 CD : B2
B2B8 5C 00 3E 01 32 FB B0 3E : B6
B2C0 00 32 F9 B0 C3 1A B0 00 : 68
B2C8 3A F1 B0 C6 08 32 F1 B0 : 7C
B2D0 3E 01 32 FB B0 3E 18 32 : A4
B2D8 F2 B0 21 F0 B0 11 00 1B : 8F
B2E0 01 04 00 CD 5C 00 3E 1C : 88
B2E8 32 F6 B0 3A F1 B0 32 F5 : DA
B2F0 B0 21 F4 B0 11 04 1B 01 : A6
B2F8 04 00 CD 5C 00 C3 1A B0 : BA
-----------------------------------
Sum  E8 4F 5F D7 19 38 9E 2C : 88

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
B300 3E 02 32 DD F3 3E 01 32 : B3
B308 DC F3 3E 28 32 11 B3 00 : 2B
B310 21 6D B3 7E CD A2 00 FE : 2C
B318 00 CA CC B3 3A 11 B3 C6 : 0D
B320 01 32 11 B3 C3 10 B3 C9 : 46
B328 53 43 4F 52 45 1C 30 30 : F8
B330 30 30 30 30 1C 4B 45 59 : C5
B338 1F 1D 1D 1D 1D 1D 1D 1D : EA
B340 1D 1D 1D 1D 1D 1D 1D 1D : E8
B348 1D 53 54 41 47 45 1C 1C : C9
B350 1C 1C 30 2D 30 1C 42 4F : 72
B358 4D 42 1C 30 30 1C 44 52 : BD
B360 4F 50 1C 30 1C 1C 1C 1E : 5D
B368 1F 4C 49 46 45 00 00 00 : 3F
B370 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
B378 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
-----------------------------------
Sum  EF 58 BE B9 92 4C 87 5D : 80

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
B380 3E 08 32 DD F3 3E 03 32 : BB
B388 DC F3 3E 20 CD A2 00 3A : D6
B390 7F B3 FE 34 CA 9F B3 C6 : 46
B398 01 32 7F B3 C3 8A B3 3A : 9F
B3A0 70 B3 32 B3 B3 3E 08 32 : 33
B3A8 DD F3 3E 03 32 DC F3 3A : 4C
B3B0 78 B3 FE 00 CA C4 B3 C6 : 30
B3B8 01 32 78 B3 3E 88 CD A2 : F3
B3C0 00 C3 AF B3 3E 00 32 78 : 0D
B3C8 B3 32 7F B3 C9 00 00 00 : E0
B3D0 3E 14 32 DD F3 3E 01 32 : C5
B3D8 DC F3 3E 20 CD A2 00 3A : D6
B3E0 7E B3 FE 0A CA EF B3 C6 : 6B
B3E8 01 32 7E B3 C3 DA B3 3A : EE
B3F0 71 B3 32 03 B4 3E 14 32 : 91
B3F8 DD F3 3E 01 32 DC F3 3A : 4A
-----------------------------------
Sum  FA F2 5D 71 74 92 84 90 : D4
```

リスト続く

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B400	79	B3	FE	00	CA	14	B4	C6	82
B408	01	32	79	B3	3E	E9	CD	A2	F5
B410	00	C3	FF	B3	3E	00	32	79	5E
B418	B3	32	7E	B3	C9	00	00	00	DF
B420	CD	14	B4	C3	D0	B3	00	00	DB
B428	00	00	00	00	00	00	00	00	00
B430	3E	08	32	F7	B0	21	F4	B0	E4
B438	11	04	1B	01	04	00	CD	5C	5E
B440	00	3E	0F	32	F7	B0	CD	38	2B
B448	B5	C9	00	00	00	00	00	00	7E
B450	3E	38	32	5E	AF	3E	02	32	27
B458	57	AF	C3	68	B4	00	00	00	E5
B460	3E	01	32	57	AF	C3	68	B4	56
B468	3A	50	AF	FE	01	CA	78	B4	2E
B470	3E	34	32	5A	AF	C3	80	B4	A4
B478	3E	30	32	5A	AF	C3	80	B4	A0
Sum	87	9D	3E	D5	FB	D2	23	27	4E

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B480	21	58	AF	11	14	1B	01	04	6D
B488	00	CD	5C	00	21	5C	AF	11	66
B490	18	1B	01	04	00	CD	5C	00	61
B498	CD	A0	B4	C9	00	00	00	00	EA
B4A0	3A	F0	B0	32	AD	B4	32	B5	54
B4A8	B4	3A	58	AF	FE	80	CA	BA	F7
B4B0	B4	3A	5C	AF	FE	80	CA	C9	0A
B4B8	B4	C9	3A	F1	B0	32	C4	B4	02
B4C0	3A	59	AF	FE	90	CA	30	B4	7E
B4C8	C9	3A	F1	B0	32	D3	B4	3A	97
B4D0	5D	AF	FE	90	CA	30	B4	C9	11
B4D8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
B4E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
B4E8	3A	57	AF	FE	01	CA	50	B4	0D
B4F0	3E	3C	32	5E	AF	C3	60	B4	90
B4F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
Sum	34	E2	DD	F9	CA	84	DE	20	38

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B500	3A	EE	B0	FE	24	CA	10	B5	89
B508	3E	24	32	EE	B0	C3	08	B0	AD
B510	3E	20	32	EE	B0	C3	08	B0	A9
B518	21	EC	B0	11	00	1B	01	04	F6
B520	00	CD	5C	00	C9	00	00	00	F2
B528	3E	00	32	78	B3	32	7F	B3	FF
B530	C3	80	B3	00	00	00	00	00	F6
B538	3A	70	B3	3D	32	70	B3	CD	BC
B540	80	B3	C9	00	00	00	00	00	FC
B548	50	A7	00	00	00	00	00	C9	C0
B550	3A	48	B5	32	67	B5	3A	49	08
B558	B5	32	68	B5	3E	01	32	DD	52
B560	F3	3E	06	32	DC	F3	21	4E	A7
B568	A9	7E	CD	A2	00	FE	00	CA	5E
B570	C5	B0	3A	67	B5	C6	01	32	C4
B578	67	B5	FE	00	CA	88	B5	C3	E4
Sum	99	D0	A9	C2	3A	02	96	95	3B

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B580	66	B5	00	00	00	00	00	00	1B
B588	3A	68	B5	C6	01	32	68	B5	6D
B590	C3	66	B5	00	00	00	00	00	DE
B598	00	00	00	00	00	00	00	00	00
B5A0	1E	1E	1E	1E	1E	B1	B1	B1	A9
B5A8	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	88
B5B0	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	88
B5B8	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	88
B5C0	B1	B1	B1	B2	B2	B2	B2	B2	8D
B5C8	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	90
B5D0	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	90
B5D8	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	90
B5E0	B2	B3	B3	B1	B1	B1	B1	B3	8F
B5E8	B3	B1	B3	B3	B1	B1	B3	B3	92
B5F0	B1	B1	B1	B1	B3	B3	B3	B1	B1	8E
B5F8	B1	B1	B3	B3	B1	B1	B3	B5	92
Sum	22	41	2C	89	C0	84	BC	0D	25

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B600	B1	B1	B2	B2	B1	B1	B5	B1	8E
B608	B5	B5	B1	B1	B5	B1	B1	B1	94
B610	B1	B1	B5	B1	B1	B2	B2	B2	8F
B618	B1	B5	B1	B1	B5	B5	B1	B1	94
B620	B5	B5	B2	B2	B5	B1	B5	B5	9E
B628	B1	B1	B5	B1	B2	B2	B1	B1	8E
B630	B5	B1	B1	B5	B5	B5	B2	B5	9D
B638	B1	B1	B5	B5	B1	B1	B5	B5	98
B640	B5	B5	B5	B1	B1	B1	B1	B1	94
B648	B5	B1	B1	B1	B1	B1	B5	B2	91
B650	B1	B1	B1	B1	B5	B5	B1	B1	90
B658	B5	B5	B1	B1	B5	B5	B1	B1	98
B660	B5	B1	B2	B2	B1	B1	B5	B1	92
B668	B2	B2	B1	B1	B5	B5	B2	B2	94
B670	B1	B1	B1	B5	B2	B2	B5	B5	96
B678	B2	B1	B1	B1	B1	B2	B5	B1	8E
Sum	2E	25	23	1F	2E	28	2F	23	3D

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B680	B5	B5	B1	B1	B5	B1	B5	B5	9C
B688	B1	B1	B5	B1	B1	B1	B1	B1	8C
B690	B2	B5	B1	B1	B5	B5	B5	B2	9A
B698	B2	B2	B2	B5	B5	B2	B5	B5	9C
B6A0	B2	B2	B5	B2	B5	B5	B2	B2	99
B6A8	B5	B2	B2	B2	B2	B2	B5	B5	99
B6B0	B2	B2	B5	B4	B4	B4	B4	B4	9D
B6B8	B4	B4	B4	B4	B4	B4	B4	B4	A0
B6C0	B4	B4	B4	B4	B4	B4	B4	B4	A0
B6C8	B4	B4	B4	B4	B4	B4	B4	B4	A0
B6D0	B4	CC	CC	DE	CC	CC	DF	CC	6D
B6D8	CC	DE	CC	CC	DF	CC	CC	DE	97
B6E0	CC	CC	DF	CC	CC	DE	CC	CC	85
B6E8	DF	CC	CC	DE	CC	CC	CC	B1	6A
B6F0	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	88
B6F8	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	88
Sum	8C	A3	A6	B2	AC	A4	AC	8D	10

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B700	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	88
B708	B1	B1	B1	B1	B1	B2	B2	B2	8B
B710	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	90
B718	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	90
B720	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	90
B728	B2	B2	B2	F8	F8	F8	F8	F8	EE
B730	F8	F8	F8	F8	F8	F8	F8	F8	C0
B738	F8	F8	F8	F8	F8	F8	F8	F8	C0
B740	F8	F8	F8	F8	F8	F8	F8	F8	C0
B748	F8	E8	E8	E8	E8	E8	E8	E8	50
B750	E8	E8	E8	E8	E8	E8	E8	E8	40
B758	E8	E8	E8	E8	E8	E8	E8	E8	40
B760	E8	E8	E8	E8	E8	E8	E8	B1	09
B768	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	88
B770	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	88
B778	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	88
Sum	D5	C5	C5	0B	0B	0C	0C	D5	62

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B780	B1	B1	B1	B1	B1	B2	B2	B2	8B
B788	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	90
B790	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	90
B798	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	90
B7A0	B2	B2	B2	20	20	20	20	20	B6
B7A8	20	20	20	20	4E	4F	4D	41	AB
B7B0	4C	20	53	54	41	52	54	20	1A
B7B8	F4	F4	09	09	09	1F	20	4C	8E
B7C0	4F	41	44	20	20	53	54	41	FC
B7C8	52	54	20	F4	F4	09	09	20	E0
B7D0	20	20	20	1F	BD	BD	20	50	69
B7D8	55	53	48	20	53	50	41	43	37
B7E0	45	20	4B	45	59	20	F4	20	82
B7E8	BD	BD	00	00	00	00	00	00	7A
B7F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00
B7F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00
Sum	F1	92	0C	FC	FC	31	5B	A9	BC

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B800	20	20	20	20	20	20	B1	20	91
B808	E8	20	B1	20	20	20	20	20	59
B810	20	20	20	20	20	20	20	20	00
B818	F7	BD	D2	E6	E7	20	20	20	B3
B820	20	20	20	20	B1	20	E8	20	59
B828	B1	20	20	20	20	20	20	20	91
B830	20	20	20	20	DC	DD	F7	BD	ED
B838	D2	E4	E5	BF	E0	E1	20	20	5B
B840	B1	B1	B1	F8	E8	F8	B1	E0	7C
B848	E1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B8
B850	B1	20	B3	B3	B3	B3	B3	B3	03
B858	B3	B3	E2	E3	20	20	B2	B2	CF
B860	B1	B1	B1	E8	B1	E2	E3	C4	35
B868	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	20	FE
B870	B4	B4	B4	B4	B4	B4	B4	B4	A0
B878	B1	B1	20	20	F0	F1	B1	B2	E6
Sum	A0	5E	36	12	47	33	F1	DD	8E

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B880	B2	E8	B1	E8	20	C4	D9	20	16
B888	20	20	CD	CE	20	20	B1	B1	7D
B890	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B2	B2	8A
B898	20	20	F2	F3	B1	F8	F8	E8	AE
B8A0	B1	EF	20	C4	DA	20	20	20	BE
B8A8	CF	D0	B1	B1	B1	B1	B1	B1	C5
B8B0	B1	B1	B1	B1	20	20	D9	20	FD
B8B8	B1	B1	B1	E8	E8	B1	B1	20	65
B8C0	20	C4	B1	B1	B1	B1	B1	B1	0A
B8C8	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	88
B8D0	B1	B1	EC	ED	DA	20	B2	B2	99
B8D8	B1	E8	E8	E8	E8	F8	F8	F8	39
B8E0	F8	B1	C4	B2	B2	B2	B2	B2	E7
B8E8	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B1	8F
B8F0	B1	B1	20	20	20	20	B1	E8	7B
B8F8	E8	E8	E8	E8	E8	E8	E8	F8	50
Sum	FB	04	08	11	C5	15	98	CB	55

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B900	C4	CD	CE	20	20	20	20	20	FF
B908	20	20	20	20	20	B1	B2	B2	B5
B910	20	20	20	20	B1	B1	B1	B1	44
B918	B1	B1	B1	20	E8	E8	C4	CF	96
B920	D0	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	A7
B928	B1	20	20	B1	F8	F8	F8	F8	82
B930	F8	F8	B1	B2	B2	B2	B1	B2	1A
B938	B2	20	E8	E8	C4	B1	B1	B1	79
B940	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	20	FE
B948	D9	B1	E8	E8	E8	E8	E8	E8	FA
B950	B1	20	20	F6	C2	D1	20	20	BA
B958	E8	E8	C4	B2	B2	B2	20	20	EA
B960	20	20	20	CD	CE	20	DA	B1	A6
B968	E8	E8	E8	E8	E8	E8	B1	20	41
B970	20	F6	C2	D1	20	F8	E8	B1	5A
B978	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	20	F7
Sum	DD	C1	22	F5	8D	44	50	48	1E

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
B980	20	CF	D0	20	20	B1	E8	E8	80
B988	E8	E8	E8	E8	B1	20	B1	B1	D3
B990	B1	B1	20	E8	E8	20	B2	F6	1A
B998	C2	D1	B2	B2	B2	20	20	B1	9A
B9A0	B1	B1	B1	B1	E8	E8	E8	E8	64
B9A8	E8	E8	B1	F8	F8	F8	B1	20	3A
B9B0	20	E8	E8	20	20	F6	C2	D1	B9
B9B8	CD	CE	20	20	20	F6	C2	D3	D3
B9C0	D1	20	E8	E8	E8	E8	E8	E8	61
B9C8	E8	E8	E8	E8	B1	B1	B1	E8	9B
B9D0	E8	B1	B1	B1	B1	20	CF	D0	6B
B9D8	20	20	20	20	F6	C2	D1	20	29
B9E0	E8	E8	E8	E8	E8	E8	E8	EC	44
B9E8	ED	E8	B1	B1	F8	E8	E8	F8	F7
B9F0	F8	F8	B1	B1	B1	B1	B1	B1	16
B9F8	B1	B1	B1	B1	B1	B1	00	00	26
Sum	40	DA	90	27	0D	B4	76	30	38

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
BA00	20	20	20	20	20	20	20	20	00
BA08	20	20	20	20	B1	B1	B1	B1	44
BA10	B1	B1	B1	B1	20	20	20	20	44
BA18	20	20	20	20	20	E8	20	20	C8
BA20	20	20	20	20	20	20	20	20	00
BA28	20	20	F6	C2	D1	D9	20	20	E2
BA30	20	20	20	20	20	20	20	20	00
BA38	20	20	20	E8	B3	20	20	20	5B
BA40	20	20	20	20	20	20	20	20	00
BA48	F6	C2	D1	DA	20	20	20	20	E3
BA50	20	D3	D4	D5	20	F8	F8	F8	A4
BA58	F8	E8	B4	20	20	20	B1	B1	56
BA60	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	88
BA68	B1	B1	20	20	20	20	20	F8	FA
BA70	F8	F8	F8	E8	B1	E8	E8	E8	39
BA78	B1	20	20	20	B2	B2	B2	B2	D9
Sum	CA	A8	C9	C3	89	D5	B5	BD	FE

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
BA80	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	90
BA88	F8	F8	F8	F8	F8	E8	B1	B1	22
BA90	B1	B1	B1	E8	E8	E8	B1	20	9C
BA98	20	CD	CE	F8	F8	F8	F8	F8	93
BAA0	F8	F8	F8	F8	F8	F8	E8	E8	A0
BAA8	B1	B1	EC	ED	B1	B1	B1	B1	FF
BAB0	B1	B1	B1	B1	B1	20	20	CF	84
BAB8	D0	E8	B1	B1	B1	B1	B1	B1	DE
BAC0	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	88
BAC8	B1	B1	B1	B2	B2	B2	B2	B2	8D
BAD0	B2	B2	B2	20	20	C8	C9	E8	CF
BAD8	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	90
BAE0	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	90
BAE8	B2	20	20	20	20	20	20	20	92
BAF0	20	EC	ED	CA	CB	E8	F8	F8	66
BAF8	F8	F8	F8	F8	F8	F8	F8	F8	C0
Sum	E7	E6	EC	9A	5F	83	16	53	9E

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	Sum
BB00	20	20	20	20	20	20	20	20	00
BB08	20	20	20	20	20	20	B1	B1	22
BB10	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	B1	88
BB18	B1	B1	B1	B1	B1	E8	F8	F8	4D
BB20	F8	F8	20	E0	E1	CD	CE	20	8C
BB28	20	20	20	20	B2	B2	B2	B2	48
BB30	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	B2	90
BB38	B2	B2	B1	B1	B1	B1	E8	C1	C1
BB40	20	E2	E3	CF	D0	20	20	20	F4
BB48	20	20	CD	CE	20	D9	20	20	14
BB50	20	20	20	20	20	20	E0	E1	81
BB58	B2	B2	B2	CD	CE	E8	20	B1	6A
BB60	B1	B1	B1	20	DC	DD	20	B1	BD
BB68	CF	D0	20	DA	20	20	20	20	19
BB70	20	20	20	20	E2	E3	20	20	85
BB78	20	CF	D0	E8	20	B2	B2	B2	DD
Sum	F0	62	88	91	74	4E	AF	5B	37

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 :Sum
BB80 B2 F8 F8 F8 F8 B1 B1 B1 : A5
BB88 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 : 88
BB90 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 B1 : 88
BB98 B1 E8 20 20 CD CE 20 E8 : 7C
BBA0 E8 E8 E8 B1 B2 B2 F6 C2 : 85
BBA8 D1 B2 B2 B2 B2 B2 B2 B2 : AF
BBB0 B2 B2 B2 B1 B1 B1 B1 E8 : C2
BBB8 F8 F8 CF D0 20 E8 B1 B1 : F9
BBC0 B1 B1 20 20 F6 C2 D1 20 : 4B
BBC8 20 20 20 20 20 20 CD CE : 5B
BBD0 20 B1 B1 B1 B1 B1 B1 E8 : 2E
BBD8 B1 B1 20 E8 B2 B2 B2 B1 : 31
BBE0 B1 B1 B1 B1 B1 B1 20 20 : 66
BBE8 20 20 20 20 CF D0 B1 B1 : 81
BBF0 B1 B1 B1 B1 B1 E8 F8 F8 : 4D
BBF8 F8 E8 F8 F8 F8 F8 B1 00 00 : 79
-----------------------------------
Sum  44 23 20 B1 FE 3D 07 58 : D2
```

BASICリスト3

```
10 '------ START ----------
20 KEY1,CHR$(12):DEFFNA(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32)
30 DIMS$(72):CLS:GOSUB860:GOSUB1010
40 DEFUSR0=&HB000:DEFUSR1=&HB528:DEFUSR2=&HB420
50 DEFUSR3=&HB300:DEFUSR4=&H90   :DEFUSR5=&HB550
60 U1=USR4(0)
70 SG=1:SN=1:KE=0:LI=10:SC=0:BO=0:DR=0:LL=0:GOSUB1580:CLS
80 GOSUB1490:GOSUB1020:GOSUB1090:GOSUB760:GOSUB790::X=1:Y=5:GOSUB780
90 '------ MAIN ----------
100 U1=USR(0):X=PEEK(&HB0F1)/8:Y=PEEK(&HB0F0)/8
110 F1=FNA(X-1,Y+1):F2=FNA(X+2,Y+1):ON-(INKEY$=CHR$(24))GOTO1140
120 POKE&HB0F8,-(F1<205ANDF1>176):POKE&HB0F9,-(F2<205ANDF2>176)
130 F3=FNA(X,Y+2):ON-(F3=32OR(F3>206ANDF3<249))GOSUB190
140 ONINSTR("まレらよヤ",CHR$(FNA(X+1,Y+1)))GOSUB260,280,550,550,620
150 ONINSTR("まレワつラめマふねとムメ",CHR$(FNA(X,Y+1)))GOSUB250,270,290,300,310,320,330,360
,380,390,530,530
160 ON-(PEEK(&HB0F1)=240)GOSUB590:ONUPGOTO220,230,1510
170 ON-(PEEK(&HB370)=0)GOTO1510:GOTO100
180 '------ MAIN SUB ----------
190 F4=FNA(X+1,Y+2):ON-(F4=32OR(F4>206ANDF4<249))GOTO200:RETURN
200 AD=&HB0F0:P1=PEEK(AD)+8:POKEAD,P1:POKEAD+4,P1:RETURN
210 X1=X-1:Y1=Y-1:UP=1:RETURN
220 GOSUB720:LOCATEX1,Y1:PRINT"ばひ":UP=2:GOTO100
230 LOCATEX1,Y1:PRINTCHR$(Q1)+CHR$(Q2):UP=0:GOTO100
240 '------ TAKE ----------
245 '--- WATER
250 GOSUB910:GOSUB410:GOSUB500:RETURN
260 GOSUB910:GOSUB430:GOSUB500:RETURN
265 '--- BOMB
270 GOSUB920:GOSUB410:GOSUB510:RETURN
280 GOSUB920:GOSUB430:GOSUB510:RETURN
285 '--- KEY
290 GOSUB930:SC=SC+300:KE=KE+1:GOSUB790:GOSUB420:RETURN
295 '--- FRUITS
300 GOSUB910:SC=SC+100:GOSUB420:GOSUB210:LI=PEEK(&HB370)+1:GOSUB790:RETURN
305 '--- DROP
310 GOSUB940:SC=SC+500:DR=1:GOSUB840:GOSUB420:RETURN
315 '--- ? (ROCK)
320 GOSUB950:SC=SC+1500:BO=BO+2:GOSUB420:GOSUB830:RETURN
325 '--- WARP
330 IF-STRIG(0)ANDBO>0THENGOSUB460:GOTO440ELSEIFSTICK(0)<>1THENRETURN
340 GOSUB990:GOSUB490:U1=USR4(0):AD=&HB0F0
350 P1=PEEK(AD)-32:POKEAD,P1:POKEAD+4,P1:RETURN
355 '--- ? (WARP)
360 IF-STRIG(0)ANDBO>0THENGOSUB460:BO=BO-1:GOSUB830:ELSERETURN
370 FORF=1TO500:NEXT:U1=USR4(0):GOSUB960:LOCATEX-1,Y:PRINTCR$(1):RETURN
375 '--- POND & SEA
380 LL=LL+1:LI=(PEEK(&HB370)+(LLMOD2=1)):ON-(LLMOD2=1)GOSUB790:GOSUB470:RETURN
385 '--- CHAS
390 IFDR=0THENRETURNELSEAD=&HB0E8:IFPEEK(AD)=0THENGOTO480ELSERETURN
400 '------ TAKE SUB ----------
```

リスト続く

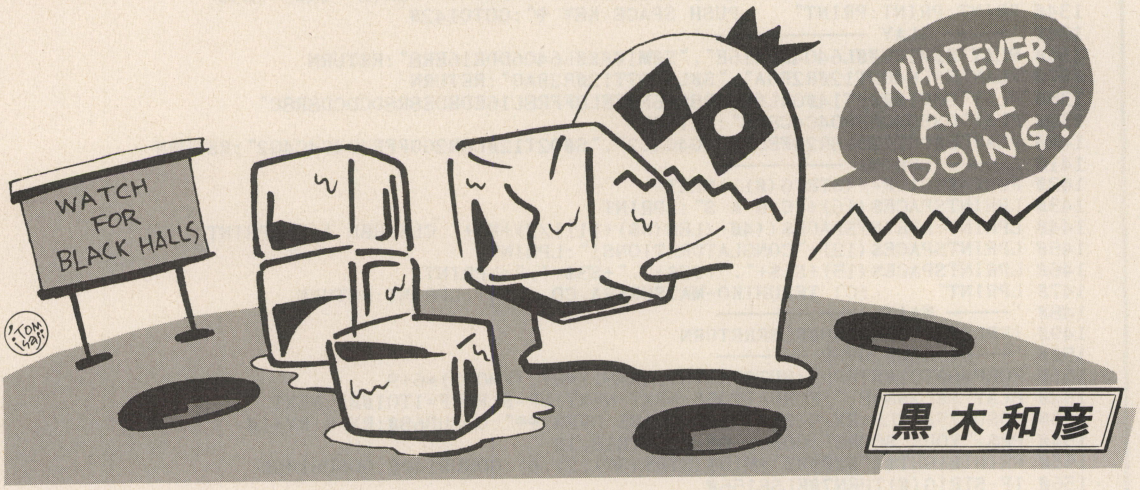
```
410 LOCATEX-1,Y:PRINTCL$(1):GOSUB810:RETURN
420 LOCATEX-1,Y:PRINTCR$(0):GOSUB810:RETURN
430 LOCATEX-1,Y:PRINTCL$(2):GOSUB810:RETURN
440 BO=BO-1:GOSUB420:GOSUB830:KE=KE+1
450 GOSUB790:FORF=1TO500:NEXT:U1=USR4(0):RETURN
460 GOSUB980:FORF=15TO1STEP-1:FORH=1TO50:NEXT:COLOR,,F:NEXT::RETURN
470 IFPEEK(&HB370)=0THENUP=3:RETURNELSERETURN
480 POKEAD,1:GOSUB970:GOSUB420:RETURN
490 IFPLAY(0)THEN490ELSERETURN
500 SC=SC+100:GOSUB210:LI=PEEK(&HB370)+1:GOSUB790:RETURN
510 SC=SC+200:BO=BO+1:GOSUB830:RETURN
520 '------ KEY & DOOR ------
530 F5=FNA(X,Y):IFKE=0OR(F5<>209ANDF5<>210)THENRETURN
540 KE=KE-1:GOSUB790:GOSUB410:XX=-2:GOSUB570:XX=-1:GOSUB570:RETURN
550 F5=FNA(X+1,Y):IFKE=0OR(F5<>246ANDF5<>247)THENRETURN
560 KE=KE-1:GOSUB790:GOSUB430:XX=+3:GOSUB570:XX=+2:GOSUB570:RETURN
570 LOCATEX+XX-1,Y:PRINTCL$(1):PLAY"S02L64EDFR8","S07L64EDFR8":GOSUB490:RETURN
580 '------ NEXT SCENE ------
590 AD=&HB0F1:POKEAD,8:POKEAD+4,8:GOSUB790
600 SN=SN+1:GOSUB1020:GOSUB820:GOSUB750:RETURN
610 '------ NEXT STAGE ------
620 IFPEEK(&HB0E8)=0THEN710ELSESG=SG+1:SN=1:DR=0:X=1:Y=5:GOSUB1380:GOSUB1490
630 CLS:GOSUB760:RX=8:RY=7:PR$="STAGE CLEAR ♣♣":GOSUB680
640 RX=2:RY=10:PR$="YOU GOT A PRINCESS'S PET ♣":GOSUB680
650 RX=6:RY=14:PR$="BONUS SCORE  2000":GOSUB680
660 SC=SC+2000:GOSUB1370:GOSUB1490:GOSUB810:IFSG=7THEN1740
670 GOSUB1090:GOSUB1020:GOSUB820:GOSUB780:PLAY"R2":GOSUB1490:RETURN
680 GOSUB1490:FORF=1TOLEN(PR$):LOCATERX+F-1,RY
690 MI$=MID$(PR$,F,1):PRINTMI$:GOSUB700:NEXT:RETURN
700 FORH=1TO50:NEXT:IFMI$=""ORMI$="  "THENRETURN
710 PLAY"L6406F":RETURN
720 Q1=VPEEK(6145+X1+Y1*32):Q2=VPEEK(6146+X1+Y1*32):RETURN
730 LOCATE0,17:PRINTSTRING$(150,32):RETURN
740 '------ START SUB ------
750 FORF=0TO31:PUTSPRITEF,(0,210):NEXT:RETURN
760 GOSUB750:POKE&HB0E8,0:U1=USR3(0)
770 GOSUB810:GOSUB820:GOSUB830:GOSUB840:GOSUB790:RETURN
780 POKE&HB0F0,Y*8:POKE&HB0F4,Y*8:POKE&HB0F1,X*8:POKE&HB0F5,X*8:RETURN
790 GOSUB1070:POKE&HB371,KE:U1=USR1(0):U1=USR2(0):RETURN
800 '------ PRINT ------
810 LOCATE7,0:PRINTRIGHT$("000000"+MID$(STR$(SC),2),6):RETURN
820 LOCATE8,1:PRINTUSING"###-#";SG;SN:RETURN
830 LOCATE19,1:PRINTRIGHT$("00"+MID$(STR$(BO),2),2):RETURN
840 LOCATE26,1:PRINTDR:RETURN
850 '------ CHR$ ------
860 RESTORE890:D$=CHR$(29)+CHR$(31):C$=CHR$(29)+D$
870 FORF=0TO1:READA$,B$:CR$(F)=A$+C$+B$:NEXT
880 CL$(1)="  "+D$+"  ":CL$(2)=CHR$(28)+"  "+D$+"  ":RETURN
890 DATA "  ","  ","ﾍﾎ","ﾏﾐ"
900 '------ TAKE MUSIC ------
910 PLAY"S02L64EGB","S07L64EGB":RETURN
920 PLAY"S02L64EBA","S07L64EBA":RETURN
930 PLAY"S06L64B-":RETURN
940 PLAY"S03L64FDFDF","S06L64GBFDC":RETURN
950 PLAY"S02L64CDEFGAB03CDEF4","S07L64CDEFGAB08CDEF4":RETURN
960 PLAY"S06L64CEDFA":RETURN
970 PLAY"S05L16EA.AFG4CEG4","S06L16EA.AFG4CEG4":RETURN
980 SOUND1,0:SOUND6,20:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND12,150:SOUND13,0:RETURN
990 PLAY"S02L64CEGAB03CDE","S07L64CEGAB08CDE":RETURN
1000 '------ SCREEN ------
1010 RESTORE1200:FORF=1TO72:READS$(F):NEXT:RETURN
1020 IFSG>3THENSF=SG-3ELSESF=SG
1030 SA=(SF-1)*24+(SN-1)*8+1:FORF=1TO8:B(F)=VAL("&H"+S$(SA+F-1)):NEXT
1040 FORF=1TO2:POKE&HB548+F-1,B(F):NEXT:POKE&HAF59,B(3):POKE&HAF5D,B(6)
1050 FORF=0TO1:POKE&HAF51+F*4,B(F*3+3):POKE&HAF52+F*4,B(F*3+4)
1060 POKE&HAF58+F*4,B(F*3+5):NEXT:U1=USR5(0):RETURN
1070 IFLI>50THENRETURNELSEPOKE&HB370,LI:RETURN
1080 '------ BLOCK ------
1090 FORF=4TO22:VPOKE6144+F*32,190:NEXT
1100 LOCATE0,4:PRINTSTRING$(30,190):FORF=1TO30
1110 VPOKE6848+F,190:NEXT:RETURN
1120 '------ SAVE ------
1130 LOCATE0,0:PRINTSTRING$(120,32):RETURN
1140 GOSUB1130:LOCATE2,1:PRINT"PUSH [S]AVE OR [D]IE KEY ?"
1150 I$=INKEY$:ON-(I$="D")-(I$="S")*2GOTO1510,1160:GOTO1150
1160 GOSUB1130:LOCATE6,1:PRINT"PUSH SPACE KEY ♣":FORF=0TO1:F=-(STRIG(0)):NEXT
```

```
1170 OPEN"CAS:"FOROUTPUTAS#1:PRINT#1,SC,SG,LI:CLOSE#1
1180 GOSUB1130:U1=USR3(0):GOSUB770:GOTO100
1190 '------ DATAS ------
1195 '-- 1 --
1200 DATA 50,AD,00,E0,88,00,E8,A0
1210 DATA 50,AB,60,90,98,90,E0,78
1220 DATA 50,A9,78,E0,48,60,C0,98
1225 '-- 2 --
1230 DATA 50,A7,28,90,A0,48,A8,80
1240 DATA 50,A5,70,B0,38,00,80,58
1250 DATA 50,A3,B8,E0,60,68,C0,78
1255 '-- 3 --
1260 DATA 50,A1,00,88,98,60,A8,78
1270 DATA 00,B8,40,60,60,00,48,A0
1280 DATA 00,BA,B0,C0,70,00,E0,80
1290 '------ INPUT ------
1300 CLS:LOCATE0,2:PRINT"DO YOU HAVE A PRINTER? (Y/N)"
1310 I$=INKEY$:IFI$="Y"THEN1320ELSEIFI$="N"THENRETURNELSE1310
1320 PRINT:INPUT"YOUR NAME";N$:PRINT:INPUT"     DATE(xxxx)";S1$
1330 PRINT:INPUT"     DATE  (xH)";S2$:PRINT:INPUT"     DATE  (xH)";S3$
1340 PRINT:PRINT:PRINT"     PUSH SPACE KEY ":GOTO1420
1350 '------ PLAY ------
1360 PLAY"S0M10000L6404DDR16E","S0M10000L6406DDR16ER8":RETURN
1370 PLAY"S0L6402T120R2FGA","S0L6407T120R2BAG":RETURN
1380 PLAY"S0M10000T140O4L8GGGR8L16FEFEL8FFR8L16EDEDE8R8DCDCD8R8C"
1390 PLAY"O3BO4CO3BO4C4C8R8":RETURN
1400 PLAY"S0O4T120L8R2GFEDE4F4G4G4C2","S0O2T120L8R2GGFFE4D4C4C4G2":RETURN
1410 '------ LPRINT ------
1420 FORF=0TO1:F=-(STRIG(0)):NEXT
1430 LPRINTSPACE$(16)+"C H A S":LPRINT
1440 LPRINT:LPRINTSPACE$((40-(LEN(N$)+11))/2)+N$+" CLEARED !!":LPRINT
1450 LPRINTSPACE$(12)+"CONGLATURATIONS!":LPRINT
1460 LPRINTSPACE$(15)+S1$+"."+S2$+"."+S3$+".":LPRINT
1470 LPRINT"      (C) TERUHIKO-MATSUBARA CO,.LTD":LPRINT:RETURN
1480 '------ WAIT ------
1490 IFPLAY(0)THEN1490ELSERETURN
1500 '------ GAME OVER ------
1510 FORF=60TO10STEP-3:PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),(FMOD2)*6+9
1520 PLAY"S0L20N=F;":FORH=1TO50:NEXT:NEXT:UP=0:FORF=1TO1000:NEXT
1530 GOSUB750:CLS:RX=9:RY=7:PR$="GAME OVER ":GOSUB680:RX=6:RY=10
1540 PR$="YOUR SCORE":GOSUB680:LOCATE18,10
1550 PRINTRIGHT$("000000"+MID$(STR$(SC),2),6):GOSUB1400:GOSUB1490
1560 IF-STRIG(0)THEN70ELSE1560
1570 '------ TITLE ------
1580 CLS:SK=1:SS=0:GOSUB750:POKE&HB548,&HA0:POKE&HB549,&HB5:U1=USR5(0)
1590 SK=SSMOD2+1:ONSKGOTO1600,1610
1600 LOCATE7,19:PRINT" ":LOCATE7,17:PRINT"":GOTO1620
1610 LOCATE7,17:PRINT" ":LOCATE7,19:PRINT""
1620 IF(STICK(0)=1ANDSK=2)OR(STICK(0)=5ANDSK=1)THENSS=SS+1:GOTO1590
1630 IF-STRIG(0)THEN1640ELSE1620
1640 GOSUB1360:GOSUB730:ONSKGOTO1650,1670
1650 PR$="NOMAL START ":RX=8:RY=18:GOSUB680:GOTO1720
1660 PR$="LOAD  START ":RX=8:RY=18:GOTO680
1670 LOCATE5,18:PRINT"PUSH SPACE TO LOAD "
1680 FORF=0TO1:F=-(STRIG(0)):NEXT:GOSUB730
1690 LOCATE7,18:PRINT"LOADING DATAS "
1700 OPEN"CAS:"FORINPUTAS#1:INPUT#1,SC,SG,LI:CLOSE#1
1710 GOSUB730:GOTO1660
1720 IFSS=2THENLI=3:RETURNELSERETURN
1730 '------ ENDING ------
1740 CLS:PLAY"R1":GOSUB1490:P$="CONGRATULATIONS"
1750 GOSUB1300:CLS:PLAY"R2":GOSUB1490
1760 FORF=1TO15:LOCATE5+F,8:PRINTMID$(P$,F,1)
1770 PUTSPRITE0,(40+F*10,86),7,10+FMOD2
1780 PLAY"S0L6405FR8":GOSUB1490:CLS:NEXT
1790 LOCATE7,8:PRINTP$:GOSUB750:LOCATE6,11
1800 PRINT"YOUR SCORE "+RIGHT$("000000"+MID$(STR$(SC),2),6)
1810 GOSUB1850:GOSUB1490:F=0
1820 F=F+1:HH=10:GOSUB1840:ON-(STRIG(0))-(F=15)*2GOTO40,1830:GOTO1820
1830 F=F-1:HH= 8:GOSUB1840:ON-(STRIG(0))-(F=0 )*2GOTO40,1820:GOTO1830
1840 PUTSPRITE0,(F*10+40,100),7,FMOD2+HH:PLAY"R8":GOTO1490
1850 PLAY"S0M10000T120L8"
1860 P$="04GBBBB16G1605D4.D16C1604BBBA16G1605D4.D16C1604B05C16D16C04BAFD"
1870 PLAYP$+P$:P$="G05DC1604B1605CDED404":PLAYP$+P$+"G05ED4C04BA16G16A4G4"
1880 RETURN
1890 '------ T H E  E N D ------
```

赤い氷をならべろ、SABE君大奮闘(ふんとう)!

X1シリーズ
CZ-8FB01
(DISK-BASIC)

TULALAN BALL II



イラスト／ツトム・イサジ

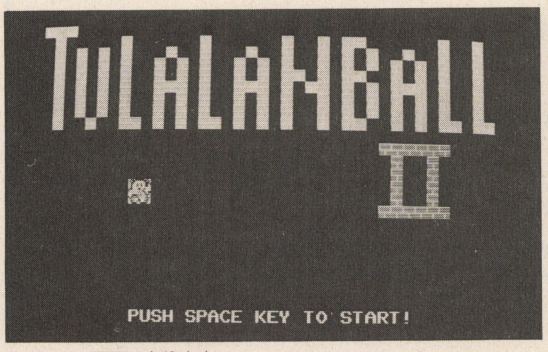
黒木和彦

打ちこみから実行まで

言語はDISK-BASICの指定になっているけど、カセット版でもOK。ただし、NEW-BASIC以降では走らないので気をつけて。

PCG定義のプログラムから、メインプログラムをロードして実行するようになっているから、リスト2のファイルネームを"MAIN"とするのはもちろん、とくにリスト1の1520行にあるファイルネームをまちがって打ちこまないようにしよう。

入力は、あせらずゆっくりと細心の注意を払(はら)おう。いくら速く打ちこんだって、そのぶんまちがいが多いんじゃデバッグ作業で時間がとられてゲームどころではなくなるよ。では、RUN。

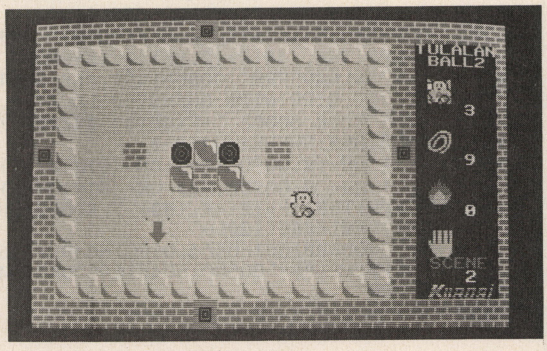


タイトル画面であります。

遊び方だっ!

主人公SABE君は、8、2、4、6で上下左右に移動する。キミは、フィールドにある赤い氷を縦か横へ1列にならべるのだ! でも、簡単にはいかない。アイテムを駆使(くし)していろんな障害物をクリアしなければならないからだ。

画面右には手とロープと炎(ほのお)が表示されている。それぞれの機能は、次のとおりだ。



というわけで、ゲーム開始。

手……スペースキーを押したときに青い氷と赤い氷を押すことができる。

ロープ…バネや矢印を引くことができる。

炎……スペースを押したときに、カベと穴以外を燃やしてしまうことができる。

ゲームの始まったときに主人公のもっている機能は手になっているんだ。リターンキーを押すと、機能が手→ロープ→炎の順番に変わっていく。それぞれの絵のわきには、機能があと何回使えるかが表示されている。いま、どの機能が選ばれているかは、画面右下に絵で確認できる。

ゲーム中に出てくるそのほかのキャラクターの特性は次のようになっている。

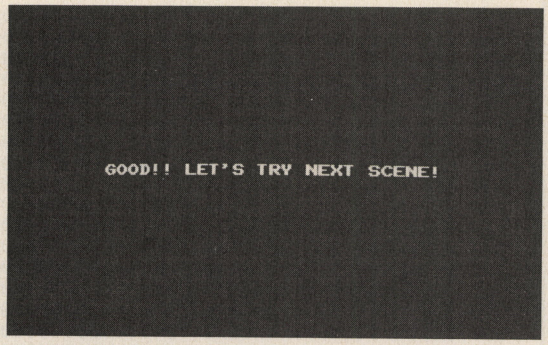
青い氷…燃やすとロープをとることができる。

バネ……横向きと縦向きがあって氷の当たる方向によって、はね返る。当たったあと、バネは消える。

矢印……後ろから氷を入れるとルーレットのようにグルグルと回り始める。スペースキーを押すと止まった方向に氷が出てくる。これも一度使うと消えてしまうキャラクター。

穴……氷が入るとまわりの緑の出口が動き始める。スペースキーを押すと止まって、その位置から赤い氷が出てくる。

矢印とバネは主人公が押して進めることができる。また、



次の場面へLet's Go。

これらのキャラクターとまわりの出口や矢印から出てきた赤い氷が何かにぶつかったときは両者とも消えてしまう。

主人公が氷につぶされたり、赤い氷をこわしたり、"G"キーでギブアップしたとき、SABE君は1人減る。そして、5人死ぬとゲームオーバーだ。

最後に

右手にアイスクリーム、左手にキャンデーを持っている不思議なキャラクターSABE君にはモデルがいて、作者の黒木君の協力者だそうだ。

また、隠れキャラクターのEIKICHI君とMASAKI君が出てくると、ロープが3回分ふえるのだ。

TULALAN BALLII プログラム リスト1

```
10 'TULALANBALL II
20 WIDTH 40:INIT:LOCATE12,10:PRINT"KUROGI PRESENTS"
30 RESTORE50:FORI=1TO9:READ A:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(STRING$(48,"0")):NEXT
40 CGEN1
50 DATA 87,65,73,84,32,77,79,69,78
60 COLOR4:LOCATE13,12:PRINT"WAIT A MOMENT"
70 MEM$(&HF000,43)=HEXCHR$("2127E116201E14D5CD33000006082B7E4FCB39B17710F70603D1
1CD5E5CD2B00E1D110F6143E00BA20DBC9"):CALL&HF000:'ﾏｼﾝｺﾞ ヲ ﾏﾁｶﾞﾜﾅｲﾖｳﾆ
80 DEFCHR$(96)=HEXCHR$("007F7F7F00F7F7F7FFFFFFFFFFFFFFFFF808080FF080808")
90 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("7FFFFFFFFFFFFFFF8000000000000000FFFFFFFFFFFFFBFBF")
100 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("FEFFFFFFFFFFFFFF01FC7E0E06060602FFFFFFFFFFFFFFFF")
110 DEFCHR$(99)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000080BF9F8F8783C0E07F")
120 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000001FFFFFFFFFFFF0FFE")
130 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("0000000000004040FFFFFFFFFFFFFFFF8000000000000000")
140 DEFCHR$(102)=HEXCHR$("00FC7E0E06060602FFFFFFFFFFFFFFFF01FC7E0E06060602")
150 DEFCHR$(103)=HEXCHR$("406070787C3F1F80FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000")
160 DEFCHR$(104)=HEXCHR$("000000000000F001FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000")
170 DEFCHR$(105)=HEXCHR$("FFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000FF808080FF080808")
180 DEFCHR$(106)=HEXCHR$("FF7F7F7C00F4F7F7FFFFFFFCE3FCFFFFFFBF8080E3080808")
190 DEFCHR$(107)=HEXCHR$("FFFF0F7F007787F3FFFF8F7FFF7F8FF3FFFC8000FF080800")
200 DEFCHR$(108)=HEXCHR$("007F7C6300F7FFFFFFFFFCE3FCFFFFFFFF808080FC083FFF")
210 DEFCHR$(109)=HEXCHR$("000F7F7F0087FFFFF38F7FFF7F8FFFFFF38000807F08FCFF")
220 DEFCHR$(110)=HEXCHR$("FF7F707800F0FFFFFFFFF0F8F4F0FFFFFFBF8080F4003FFF")
230 DEFCHR$(111)=HEXCHR$("FFFF0F2F0007FFFFFFFF0F2F1F0FFFFFFFFC00001F08FCFF")
240 DEFCHR$(112)=HEXCHR$("80FFFEFEC0D5D5E3FFFFFEFEDDDDDDEBFF80C0C0DDC8C8C8")
250 DEFCHR$(113)=HEXCHR$("017F7F7F03B3B3D7FFFF7F7FBBBBBBBD7FF810303BB0B0B03")
260 DEFCHR$(114)=HEXCHR$("C0EBF7F7C0F7F7F7EBEBF7F7F7FFFFFFEBC0C0C0F7C88888")
270 DEFCHR$(115)=HEXCHR$("03576F6F03F7F7F7D7D7EFEFEFFFFFFFD7838383EF0B0909")
280 DEFCHR$(116)=HEXCHR$("8iFFFFFFC3D3C3C3FFFFFFFFCBD3C3C3FF81C3C3CBC3C3C3")
290 DEFCHR$(117)=HEXCHR$("C3C3CBD3C3F7F7F7C3C3CBD3FFFFFFFFC3C3C3C3FFCB8989")
300 DEFCHR$(118)=HEXCHR$("0000000000070405000000000000000000FFFFFFFF0F0F0F0")
310 DEFCHR$(119)=HEXCHR$("0000000000E020A000000000000000000FFFFFFFF0F0F0F0F")
320 DEFCHR$(120)=HEXCHR$("0504070000000000000000000000000000F0F0F0F0FFFFFFFF")
330 DEFCHR$(121)=HEXCHR$("A020E000000000000000000000000000F0F0F0FFFFFFFFFF")
340 DEFCHR$(122)=HEXCHR$("0000000000000007FFFFFFFFFFFFFFFF7FFFF8F8F8F8F8F8")
350 DEFCHR$(123)=HEXCHR$("000000000000000FEFFFFFFFFFFFFFFFFEFF1F1F1F1F1F1F")
360 DEFCHR$(124)=HEXCHR$("0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFF7FF8C0E0F0F8FCFE7F")
```

リスト続く

```
370 DEFCHR$(125)=HEXCHR$("00000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFE1F03070F1F3F7FFE")
380 DEFCHR$(126)=HEXCHR$("000000000000000007FFFFFFFFFFFFFFF7FFFFDF9F1E0C080")
390 DEFCHR$(127)=HEXCHR$("00000000000000000FEFFFFFFFFFFFFFFFEFFFFFFFF030303")
400 DEFCHR$(128)=HEXCHR$("00000000000000000FFFFFFFFFFFFFF7F80C0E0F1F9FDFF7F")
410 DEFCHR$(129)=HEXCHR$("00000000000000000FFFFFFFFFFFFFFE030303FFFFFFFFFE")
420 DEFCHR$(130)=HEXCHR$("000000000000000007FFFFFFFFFFFFFFF7FFFFFFFFC0C0C0")
430 DEFCHR$(131)=HEXCHR$("00000000000000000FEFFFFFFFFFFFFFFFEFFBF9F8F070301")
440 DEFCHR$(132)=HEXCHR$("00000000000000000FFFFFFFFFFFFFF7FC0C0C0FFFFFFFF7F")
450 DEFCHR$(133)=HEXCHR$("00000000000000000FFFFFFFFFFFFFFE0103078F9FBFFFFE")
460 DEFCHR$(134)=HEXCHR$("000000000000000007FFFFFFFFFFFFFFF7FFEFCF8F0E0C0F8")
470 DEFCHR$(135)=HEXCHR$("00000000000000000FEFFFFFFFFFFFFFFFE7F3F1F0F07031F")
480 DEFCHR$(136)=HEXCHR$("00000000000000000FFFFFFFFFFFFFF7FF8F8F8F8F8F8FF7F")
490 DEFCHR$(137)=HEXCHR$("00000000000000000FFFFFFFFFFFFFFE1F1F1F1F1F1FFFFE")
500 DEFCHR$(138)=HEXCHR$("000000000000000000003060C193366000003060C193366")
510 DEFCHR$(139)=HEXCHR$("00000000000000000F8FE07F3FB1B1B00F8FE07F3FB1B1B")
520 DEFCHR$(140)=HEXCHR$("00000000000000000CCCCD8D8E17F1E00CCCCD8D8E17F1E00")
530 DEFCHR$(141)=HEXCHR$("000000000000000001B1B3676CC9870E01B1B3676CC9870E0")
540 DEFCHR$(142)=HEXCHR$("000000000000000001010B4B2F3FBF7F0000000000000001")
550 DEFCHR$(143)=HEXCHR$("0000000000000000040A0B4F4FAFEFE0000000000000000")
560 DEFCHR$(144)=HEXCHR$("00015AA55A7F3F1FFFFEF5FA75783C1F03070F0F0F070300")
570 DEFCHR$(145)=HEXCHR$("0000AA54AAFCF8F0FFFF5FBE5E3C78F080C0E0E0E0C08000")
580 DEFCHR$(146)=HEXCHR$("000000000000000001B1B1B1B1B1BDBDB1B1B1B1B1BDBDB")
590 DEFCHR$(147)=HEXCHR$("00000000000000000BBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB")
600 DEFCHR$(148)=HEXCHR$("00000000000000000FF7F7F3F3F1F0F07FF7F7F3F3F1F0F07")
610 DEFCHR$(149)=HEXCHR$("000000000000000000FFFFFFFFFFFFFEFCFFFFFFFFFFFFFEFC")
620 DEFCHR$(150)=HEXCHR$("0F73474F9FBFFFFFFFF0C1C384808080FFB3C7CF9FBFFFFF")
630 DEFCHR$(151)=HEXCHR$("F0CFE3F3F9FDFFFFFF0F83C321010101FFCCE2F2F9FDFFFF")
640 DEFCHR$(152)=HEXCHR$("FFFFBF9F4FC7F3FF80808080C0C0F0FFFFEFB398CC46330F")
650 DEFCHR$(153)=HEXCHR$("FFFFFDF9F2E3CFFF0101010103030FFFFFF7CD193362CCF0")
660 DEFCHR$(154)=HEXCHR$("0F704043878F9F9FFFF0C0C080808080FFB0C0C0878F8F8B")
670 DEFCHR$(155)=HEXCHR$("F00F03C3E1F1F9F9FF0F030301C12121FF0C0202E1F1F1F1")
680 DEFCHR$(156)=HEXCHR$("9F9F8F8743C0F0FF80808080C0C0F0FF8B898C87C040300F")
690 DEFCHR$(157)=HEXCHR$("F9F9F1E1C2030FFF0101010103030FFFF1F171E103020CF0")
700 DEFCHR$(158)=HEXCHR$("0F70404384889193FFF0C0C080808080FFB0C0C080808183")
710 DEFCHR$(159)=HEXCHR$("F00F03C3211189C9FF0F030301010181FF0C0202010181C1")
720 DEFCHR$(160)=HEXCHR$("9391888443C0F0FF80808080C0C0F0FF82818080C040300F")
730 DEFCHR$(161)=HEXCHR$("C9891121C2030FFF0101010103030FFFC1810101030020CF0")
740 DEFCHR$(162)=HEXCHR$("0F70414384808080FFF3C7CF9FBFFFFFFFB0C1C384808080")
750 DEFCHR$(163)=HEXCHR$("F00F83C321010101FFCFE3F3F9FDFFFFFF0C82C221010101")
760 DEFCHR$(164)=HEXCHR$("80908C8743C1F0FFFFFFFBF9FCFC7F3FF80808080C040300F")
770 DEFCHR$(165)=HEXCHR$("010931E1C2830FFFFFFFFDF9F3E3CFFF0101010103020CF0")
780 DEFCHR$(166)=HEXCHR$("0F70404380809094FFF0C0C0878F8F8FFFB0C0C080808080")
790 DEFCHR$(167)=HEXCHR$("F00F03C301C12929FF0F0303E1F1F1FF0C020201C12121")
800 DEFCHR$(168)=HEXCHR$("9496838043C0F0FF8F8F8F87C0C0F0FF80808080C040300F")
810 DEFCHR$(169)=HEXCHR$("09098101C2030FFFF1F1F1E103030FFF0101010103020CF0")
820 DEFCHR$(170)=HEXCHR$("0F70404384889090FFF0C0C080808183FFB0C0C080808080")
830 DEFCHR$(171)=HEXCHR$("F00F03C321110989FF0F0303010181C1FF0C020201010181")
840 DEFCHR$(172)=HEXCHR$("9190888443C0F0FF83818080C0C0F0FF80808080C040300F")
850 DEFCHR$(173)=HEXCHR$("09091121C2030FFFC1810101030030FFF0101010103020CF0")
860 DEFCHR$(174)=HEXCHR$("0F70404384889192FFF0C0C080808080FFB0C0C080808080")
870 DEFCHR$(175)=HEXCHR$("F00F03C321118949FF0F0303010101FF0C020201010101")
880 DEFCHR$(176)=HEXCHR$("9291888443C0F0FF80808080C0C0F0FF80808080C040300F")
890 DEFCHR$(177)=HEXCHR$("49891121C2030FFF0101010103030FFF0101010103020CF0")
900 DEFCHR$(178)=HEXCHR$("004006E4E4E0E82CC0E70FEDEDEFEE1FD8A70FEDEDEFE613")
910 DEFCHR$(179)=HEXCHR$("000367232003091803E7F7BBBBFB79FE1BE4F0B8BBF870E6")
920 DEFCHR$(180)=HEXCHR$("0F1F3F5F1F8EC6E17E7DBCDDDF8EC6E170608080C0321E00")
930 DEFCHR$(181)=HEXCHR$("FCFEC7824061A3C77BB904804161A3C70707033A7D7C3800")
940 DEFCHR$(182)=HEXCHR$("0067400006C4C4C0FFE7C0A7CFDDDDDFFF8098A7CF1D1D1F")
950 DEFCHR$(183)=HEXCHR$("0067030160232303FFE703E5F3BBBBFBFF8018E4F3B8B8F8")
960 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("1018FFFF7F9F9EC69E7FFEFD7C9D9EC68E67E0E04000201E")
970 DEFCHR$(185)=HEXCHR$("0C19F3FEFEF979637CFE7CB838B9796370E70F0606000478")
980 DEFCHR$(186)=HEXCHR$("0000464404C09018C0A7CFDDDDDF9E7FD8A78F9DDD1F0E67")
990 DEFCHR$(187)=HEXCHR$("00016122230F0F1F03E5F1B0B0F060C01BE4F0B2B3FF6FDF")
1000 DEFCHR$(188)=HEXCHR$("1F5FE34102C6C4E2FEFDE04182C6C5E3E0E0C05CBE3E1D01")
1010 DEFCHR$(189)=HEXCHR$("ECF5FBFBF063638760B13BBBF16363870C0400008D787800")
1020 DEFCHR$(190)=HEXCHR$("004063717170709 0E0D3E77575777183EC93877575777103")
1030 DEFCHR$(191)=HEXCHR$("000001010001050A01F2F9FDFDFDFDF80DF2F8FCFDFCF8F2")
1040 DEFCHR$(192)=HEXCHR$("070F4F4F03C0E2F177A7CBC3CFC7E2F170A08080FC1F0E00")
1050 DEFCHR$(193)=HEXCHR$("E38F1E9EBCD020F1E0E0C0808C020F1036FDE1E3D170E00")
1060 DEFCHR$(194)=HEXCHR$("00000C4404C0E0C0804F9FD7D7DFE7CFB04F9F97D71F070F")
1070 DEFCHR$(195)=HEXCHR$("000307070007173707CBE7F7F7F7F7F737C8E0F0F7F0E0C0")
1080 DEFCHR$(196)=HEXCHR$("3F7E746B6F8B80C0BF1F6700608080C08001030B0F0B3F00")
1090 DEFCHR$(197)=HEXCHR$("F83B1BABE8A30707FBFBDB0B0B03070F03C0C0A0E3A0F008")
1100 DEFCHR$(198)=HEXCHR$("0040434131E0D0B0E0D3E7F5F5E7C183EC93A7B5C5071133")
1110 DEFCHR$(199)=HEXCHR$("000001010001050C01F2F9FDFDFDFDFE0DF2F8FCFDFCF8F2")
1120 DEFCHR$(200)=HEXCHR$("3F5D5F0E07C1E2F183C3C08943C1E2F1BC9E9F8774180E00")
1130 DEFCHR$(201)=HEXCHR$("FC8E0F18F08040E1FFFFFFFFCFE9840E10371F1E40F1F1E00")
```

```
1140 DEFCHR$(202)=HEXCHR$("000000000080A030804F9FBFBFBFBF7FB04F9FBFBF3F1F4F")
1150 DEFCHR$(203)=HEXCHR$("0003C78F800D1E1E07CBE7AFA3ED9EDE37C8E0A0A3EC9EDE")
1160 DEFCHR$(204)=HEXCHR$("3F71F0780F010287FFFFFF7F7F190287C08E8F07F0F87800")
1170 DEFCHR$(205)=HEXCHR$("BC9B0711E003478FBDFBE7D1E103478F3D58E0C00D187000")
1180 DEFCHR$(206)=HEXCHR$("0040606000E0E8ECE0D3E7EFEFEFEFEFEC93878FEF0F0703")
1190 DEFCHR$(207)=HEXCHR$("000031232003070301F2F9EBEBFBE7F30DF2F8E8EBF8E0F0")
1200 DEFCHR$(208)=HEXCHR$("1F5C5C5D1DCDE0F0DFDFDFDDDDCDE0F0C0838381C1010F00")
1210 DEFCHR$(209)=HEXCHR$("FC7E3EDEDEC10103FDF8F6D0D6D901030180C0C0C0D8FC00")
1220 DEFCHR$(210)=HEXCHR$("000040000080A070804FDFBFBFBFBF7FB04F9FBFBF3F1F0F")
1230 DEFCHR$(211)=HEXCHR$("0003C78F800B0D1D07CBE7AFA7E381C137C8E0A0A7E88CDC")
1240 DEFCHR$(212)=HEXCHR$("5F2170F3EF4780C75FAF7FFFEF4780CF00AE7FFCE0403008")
1250 DEFCHR$(213)=HEXCHR$("E4FBF7F3C0034787E9E3D7C3F1E3478F0D0800003DF87008")
1260 DEFCHR$(214)=HEXCHR$("0067400000C0C0C0FFE7C0A7CFDFDFDFFF8098A7CF1F1F1F")
1270 DEFCHR$(215)=HEXCHR$("0067030100030303FFE703E5F0FBFBFBFBFF8018E4F0FBFBFB")
1280 DEFCHR$(216)=HEXCHR$("1F0F4FF77B7F9BC2DFBF0F07030383C2C0B040F0787C181E")
1290 DEFCHR$(217)=HEXCHR$("FFF8FCFEC48341A3FFFFFEFEC58341A3070702000138 7C38")
1300 DEFCHR$(218)=HEXCHR$("0000404000805F1FC0A7CFDFDF9F1FFFD8A78F9FDF1F40E0")
1310 DEFCHR$(219)=HEXCHR$("000103030003FBF103E5F3FBFBFBFBFD1BE4F0F8FBF8000C")
1320 DEFCHR$(220)=HEXCHR$("1F3F3F3F1FC2E1F77F7FBFBF9FC2E1FF60408080801E0008")
1330 DEFCHR$(221)=HEXCHR$("F0F7FAFDF84387F7F6F7FAFDFB4387FF0607020003780008")
1340 DEFCHR$(222)=HEXCHR$("0067400080 40C0C0FFE7C0A78F1F1F1FFF8098A70F5FDFDF")
1350 DEFCHR$(223)=HEXCHR$("0067030100030303FFE703E5F3FBFBFBFF8018E4F3F8F8F8")
1360 DEFCHR$(224)=HEXCHR$("1F3F3F3F23C182C5FFFF7F7FA3C182C5E0C04040801C3E1C")
1370 DEFCHR$(225)=HEXCHR$("F8F0F0F7F7F7FC43FDFEF6F7F7F7FC43050E060707070078")
1380 DEFCHR$(226)=HEXCHR$("1C0000000077E3E11C1D3B00000000001C1D3B3F7E77E300")
1390 DEFCHR$(227)=HEXCHR$("E00000000036B6FCE0C09B000000000E0C09B1B3636B600")
1400 DEFCHR$(228)=HEXCHR$("00000000007ECCC600003F000000000000003F33667ECC00")
1410 DEFCHR$(229)=HEXCHR$("000000000066CCFC00003F000000000000003F336666CC00")
1420 DEFCHR$(230)=HEXCHR$("0000000003ECCFC00003F000000000000003F33663ECC00")
1430 DEFCHR$(231)=HEXCHR$("000000000060C0C018003000000000001800303060 60C000")
1440 DEFCHR$(232)=HEXCHR$("1F3F7FFED4A40026000000012B5BC1E7000000012B5BC1E7")
1450 DEFCHR$(233)=HEXCHR$("F8FCFEFF5349006400000000ACB683E700000000ACB683E7")
1460 DEFCHR$(234)=HEXCHR$("2600000000070300E7FF7D7E3F3F1F0FE7FF7D7E3C381C0F")
1470 DEFCHR$(235)=HEXCHR$("6400000000E0C000E7FFBE7EFCFCF8F0E7FFBE7E3C1C38F0")
1480 DEFCHR$(236)=HEXCHR$("1F3F7FFFD5A251BA000000002A45AA5D000000293F67FBFF")
1490 DEFCHR$(237)=HEXCHR$("F8FCFEFF57A355BA00000000A8448A5D00000028FCE6DEFF")
1500 DEFCHR$(238)=HEXCHR$("59AA552A14080502BA5428152A150A05FBFE7D3F3E1D0F07")
1510 DEFCHR$(239)=HEXCHR$("5D2A14A854A850A09A55AA542810A040DF7FBEFC7CB8F0E0")
1520 RUN"MAIN"
```

TULALAN BALL II プログラム リスト2

```
10 '
20 '        TULALAN BALL II
30 '                          1987 年 5 月 31日
40 '                                    By K.Kurogi
50 '
60 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ INIT      □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
70 WIDTH40:INIT:CLS4:DEFINTA-Z:CLICKOFF:RANDOMIZE:OPTION BASE1
80 PLAY300:PLAY"V15:V15:V15"
90 DIM C$(4,3),H$(4),T$(6),B$(3),V$(2,2),HO$(2,3),PL(12,2),EX(4),EY(4)
100 GOSUB1760
110 GOSUB1360
120 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ START     □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
130 ME=1:LO=3:KA=3:MA=5
140 CONSOLE:CLS4:SL=3:MU=1:ON ME RESTORE 1550,1570,1590,1610,1630,1650,1670,1690
,1710,1730
150 LINE(0,1)-(39,24),"i",BF:LINE(2,3)-(29,22),"`",BF:LINE(32,3)-(38,22)," ",BF
160 GOSUB1490
170 FORJ=0TO9:READ A$:FORI=0TO13:LOCATEI*2+2,J*2+3:PRINTT$(1);:LOCATEI*2+2,J*2+3
:GOSUB1310:A=VAL("&H"+MID$(A$,I+1,1))
180 IF A=1 THEN PRINTV$(2,1);:GOTO230
190 IF A=0 THEN PRINTV$(1,1);:GOTO230
200 IF A=6 THEN PRINTHO$;:GOTO230
210 IF A>=7 AND A<=10 THEN PRINTH$(A-6);:GOTO230
220 PRINT T$(A);
230 NEXT:NEXT:SOUND9,0
240 FORI=1TO4:READ EX(I),EY(I):LOCATE EX(I),EY(I):PRINTT$(6);:NEXT:READ X,Y
250 A$=SCRN$(12,12,10):LOCATE12,12:PRINT"GAME START"
260 PLAY"O5V15C3DERDEFREFGRFGARGABRBRBRBR:O3V15C3DERDEFREFGRFGARGABRBRBRB":LOCAT
E12,12:PRINTA$
270 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ MAIN      □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
280 LOCATE X,Y:PRINTC$(MU,1);
```

リスト続く

```
290 IF STRIG(0) THEN ON SL GOSUB 810,490,640
300 IN$=INKEY$(0):IF IN$=CHR$(13) THEN SL=SL+1:IF SL>3 THEN SL=1:GOSUB1490 ELSE
GOSUB1490
310 IF IN$="G" THEN LOCATE12,12:PRINT"GIVE UP!";:GOSUB1320:PAUSE20:SOUND7,&HF8:G
OTO1180
320 ST=STICK(0):X1=((ST=4)-(ST=6))*2:Y1=((ST=8)-(ST=2))*2
330 IF(X1=0 AND Y1=0)OR(ST MOD2<>0)THEN 290
340 MU=ST/2:CH$=CHARACTER$(X+X1,Y+Y1)
350 IF CH$="a" OR CH$="e" OR CH$="ヨ" OR CH$="i" OR CH$="v" THEN 280 ELSE IF CH$=
"`" THEN 400
360 IF CHARACTER$(X+X1+X1,Y+Y1+Y1)<>"`" THEN 280
370 '------------------------ PUSH -------------------------------
380 LOCATE X+X1+X1,Y+Y1+Y1:PRINTSCRN$(X+X1,Y+Y1,2)+CHR$(29,29,31)+SCRN$(X+X1,Y+Y
1+1,2);:LOCATE X+X1,Y+Y1:PRINTT$(2);:PLAY"O3V15C0E0"
390 '-------------------------------------------------------------
400 COLOR7:LOCATEX,Y:PRINTC$(MU,2);:PLAY"O6V15E0R2":LOCATEX,Y:PRINTT$(2);:LOCATE
X+X1/2,Y+Y1/2:PRINTC$(MU,3);:PLAY"C0R2":LOCATEX+X1/2,Y+Y1/2:PRINTC$(MU,2);:PLAY"
E0R2":LOCATEX+X1/2,Y+Y1/2:PRINTT$(2);:LOCATEX+X1,Y+Y1:PRINTC$(MU,1);:PLAY"C0"
410 IF SL<>1 OR LO=0 THEN 470
420 '------------------------ PULL -------------------------------
430 CH$=CHARACTER$(X-X1,Y-Y1):IF CH$="a" OR CH$="e" OR CH$="ヨ" OR CH$="i" OR CH$
="v" OR CH$="`" THEN 470
440 LOCATEX,Y:PRINTSCRN$(X-X1,Y-Y1,2)+CHR$(29,29,31)+SCRN$(X-X1,Y-Y1+1,2);:LOCAT
EX-X1,Y-Y1:PRINTT$(2);
450 LO=LO-1:GOSUB1490
460 '-------------------------------------------------------------
470 X=X+X1:Y=Y+Y1:GOTO280
480 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ SET FIRE □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
490 IF KA=0 THEN RETURN
500 KA=KA-1:GOSUB1490
510 X1=((MU=2)-(MU=3))*2:Y1=((MU=4)-(MU=1))*2
520 CH$=CHARACTER$(X+X1,Y+Y1)
530 IF CH$="i" THEN PO$=T$(5) ELSE IF CH$="v" THEN PO$=T$(6) ELSE IF CH$="ヨ" THE
N PO$=HO$ ELSE PO$=T$(2)
540 LOCATE X+X1,Y+Y1:PRINTB$(2);:PAUSE10
550 IF CH$="a" THEN GOSUB590
560 LOCATEX+X1,Y+Y1:PRINTPO$;
570 IF CH$="e" THEN PLAY"O5B1AGFEDC":RETURN1180
580 GOSUB1490:RETURN
590 IF RND<.25 THEN ON INT(RND*2)+1 GOTO610,620
600 LOCATEX+X1,Y+Y1:PRINTB$(1);:PLAY"O5D0FDFDF":LO=LO+3:RETURN
610 LOCATEX+X1,Y+Y1:PRINTCHR$(232,233,29,29,31,234,235);:LOCATE32,22:PRINT NA1$;
:PLAY"O7C3RCRCDEFG":PAUSE5:LOCATE33,23:PRINTCHR$(232,233,29,29,31,234,235);:LO=L
O+3:RETURN
620 LOCATEX+X1,Y+Y1:PRINTCHR$(236,237,29,29,31,238,239);:LOCATE32,22:PRINT NA2$;
:PLAY"O7C3RCRCDEFG":PAUSE5:LOCATE36,23:PRINTCHR$(236,237,29,29,31,238,239);:LO=L
O+3:RETURN
630 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ PUSH □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
640 XX=((MU=2)-(MU=3))*2:YY=((MU=4)-(MU=1))*2:BX=X+XX:BY=Y+YY
650 CH$=CHARACTER$(BX,BY):IF CH$="a" THEN MO=3:ELSE IF CH$="e" THEN MO=4:ELSE RE
TURN
660 PLAY"V15O6G0FEDC"
670 CH$=CHARACTER$(BX+XX,BY+YY)
680 IF X=BX+XX AND Y=BY+YY THEN LOCATEBX,BY:PRINTT$(2);:RETURN1170
690 IF CH$="`" THEN LOCATEBX,BY:PRINTT$(2);:BX=BX+XX:BY=BY+YY:LOCATEBX,BY:PRINTT
$(MO);:GOTO670
700 IF CH$="j" AND XX=0 THEN GOTO830
710 IF CH$="p" AND YY=0 THEN GOTO860
720 IF CH$="ヨ" THEN GOTO900
730 IF(CH$="z"AND YY=2)OR(CH$="￣"AND XX=-2)OR(CH$="▂"AND XX=2)OR(CH$="■"AND YY=-
2)THEN 990
740 IF MO<>4 THEN 810
750 FORI=1TO4:PO=0:FORJ=0TO1:XX=((I=2)-(I=3))*2:YY=((I=4)-(I=1))*2
760 IF BX+XX<2 OR BY+YY<3 OR BY+YY>21 OR BX+XX>28 THEN790
770 CH$(I+J*4)=CHARACTER$(BX+XX*(J+1),BY+YY*(J+1))
780 IF CH$(I+J*4)="e" THEN PO=PO+1:IF PO=2 THEN1120
790 NEXT:NEXT
800 IF(CH$(1)="e" AND CH$(4)="e")OR(CH$(3)="e" AND CH$(2)="e")THEN1120
810 RETURN
820 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ SPRING □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
830 LOCATEBX,BY:PRINTT$(2);:LOCATEBX,BY+YY/2:PRINTT$(MO);:LOCATEBX,BY+YY-(YY=2):
PRINTV$(1,2);:PAUSE3:BY=BY+YY:YY=-YY
840 LOCATEBX,BY:PRINTV$(1,1);:LOCATEBX,BY+YY:PRINTT$(MO);
850 LOCATEBX,BY:PRINTT$(2);:BY=BY+YY:GOTO670
860 LOCATEBX,BY:PRINTT$(2);:LOCATEBX+XX/2,BY:PRINTT$(MO);:LOCATEBX+XX-(XX=2),BY:
PRINTV$(2,2);:PAUSE3:BX=BX+XX:XX=-XX
870 LOCATEBX,BY:PRINTV$(2,1);:LOCATEBX+XX,BY:PRINTT$(MO);
880 LOCATEBX,BY:PRINTT$(2);:BX=BX+XX:GOTO670
```

```
890 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ HOLE      □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
900 LOCATEBX,BY:PRINTT$(2);:BX=BX+XX:BY=BY+YY:FORI=1TO3:LOCATEBX,BY:PRINTHO$(MO-
2,I);:PAUSE1:NEXT
910 LOCATEBX,BY:PRINTHO$;
920 FORI=1TO4:LOCATE EX(I),EY(I):PRINTT$(1);:PLAY"V15O4C0":FORJ=0TO50:IF STRIG(0
) THEN 940 ELSE NEXT
930 LOCATE EX(I),EY(I):PRINTT$(6);:NEXT:GOTO920
940 FORJ=1TO3:LOCATE EX(I),EY(I):PRINTT$(1);:PAUSE1:LOCATE EX(I),EY(I):PRINTT$(6
);:PAUSE1:NEXT
950 XX=((I=2)-(I=4))*2:YY=((I=3)-(I=1))*2
960 BX=EX(I):BY=EY(I):IF CHARACTER$(BX+XX,BY+YY)<>"`" THEN1060
970 BX=BX+XX:BY=BY+YY:LOCATEBX,BY:PRINTT$(MO);:GOTO670
980 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ ARROW BOX □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
990 LOCATEBX,BY:PRINTT$(2);:BX=BX+XX:BY=BY+YY
1000 FORI=1TO4:LOCATEBX,BY:PRINTH$(I);:PLAY"V15O5D0":FORJ=0TO100:IF STRIG(0) THE
N 1020 ELSE NEXT
1010 NEXT:GOTO1000
1020 LOCATEBX,BY:PRINTT$(2);:XX=((I=2)-(I=3))*2:YY=((I=4)-(I=1))*2
1030 CH$=CHARACTER$(BX+XX,BY+YY):IF CH$="ｺ" THEN RETURN720 ELSE IF CH$<>"`" THEN
 1060
1040 GOTO670
1050 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ HIT      □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1060 BX=BX+XX:BY=BY+YY:CH$=CHARACTER$(BX,BY):IF CH$="i" THEN MN=5 ELSE IF CH$="v
" THEN MN=6 ELSE MN=2
1070 PLAY1000:FORI=0TO300STEP20:LOCATEBX,BY:PRINTT$(MO);:FORJ=0TO(300-I):NEXT:LO
CATEBX,BY:PRINTT$(MN);:PLAY"V15O7E0":FORJ=0TO I:NEXT:NEXT:PLAY300
1080 LOCATEBX,BY:PRINTT$(MN);:IF CH$="e" OR MO=4 THEN RETURN1180
1090 IF X=BX AND Y=BY THEN PLAY"O6B3AGFEDCR5":RETURN1180
1100 RETURN
1110 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ CLEAR    □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1120 PLAY"O4V15G3FEDAGFEBAGF+C7:O2V14G3FEDAGFEBAGF+C7"
1130 ME=ME+1:IF ME=11 THEN1250
1140 CLS:LOCATE6,10:COLOR5:PRINT"GOOD!! LET'S TRY NEXT SCENE!":PAUSE30:COLOR7
1150 GOTO140
1160 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ MISTAKE  □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1170 LOCATEX,Y:PRINTT$(MO);:PLAY"V1504E3DCREDCREDCFDE7:V1502E3DCREDCREDCFDE7"
1180 MA=MA-1:IF MA=0 THEN 1220
1190 CLS:LOCATE3,10:COLOR6:PRINTUSING"YOUR LEFT # , LET'S TRY ONE'S MORE!";MA:PA
USE30:COLOR7
1200 GOTO140
1210 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ GAME OVER □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1220 CLS:LOCATE15,10:COLOR2:PRINT"GAME OVER!"
1230 COLOR7:PLAY"V1503F5FEDCRERF7:V1502F5FEDCRDRD7":PAUSE50:GOTO110
1240 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ GAME END  □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1250 FORI=0TO12:LOCATE0,12:PRINTCHR$(&HE,&HF):PAUSE3:NEXT
1260 LOCATE12,12:COLOR6:PRINT"CONGRATULATIONS!"
1270 SOUND7,&HFC:SOUND6,3:SOUND11,0:SOUND12,10:SOUND13,9:PLAY"V15O4D5EFDEFDE4R1E
5FGEFGEF4R1F5GAFGAFGA3R5A3+D9:V16O6D5EFDEFDE4R1E5FGEFGEF4R1F5GAFGAFGA3R5A3+D9"
1280 PAUSE10:LOCATE14,23:COLOR7:PRINT"PUSH ANY KEY"
1290 IF INKEY$(0)<>"" THEN 110 ELSE 1290
1300 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ SOUND    □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1310 SOUND0,50:SOUND1,0:SOUND2,0:SOUND3,3:SOUND7,&HFC:SOUND8,16:SOUND9,10:SOUND1
1,0:SOUND12,1:SOUND13,9:RETURN
1320 SOUND6,15:SOUND7,&HF7:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,50:SOUND13,9:RETURN
1330 SOUND0,100:SOUND1,0:SOUND6,5:SOUND7,&HF6:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,8:SOUN
D13,15:RETURN
1340 SOUND0,100:SOUND1,0:SOUND2,70:SOUND3,0:SOUND6,5:SOUND7,&HF4:SOUND8,16:SOUND
9,16:SOUND11,0:SOUND12,80:SOUND13,9:RETURN
1350 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ TITLE    □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1360 CLS4
1370 RESTORE1880
1380 FORI=0TO8:CONSOLEI,25-I:READ A$:LOCATE0,24:PRINTA$:FORJ=0TO22-I:PRINT:IF ST
RIG(0) THEN RETURN
1390 NEXT:NEXT:RESTORE1970
1400 CONSOLE:GOSUB1330:PAUSE1:FORI=0TO3:COLOR,7:COLOR,0:NEXT:PAUSE2
1410 GOSUB1340:LINE(30,10)-(33,15),"i",B:LINE(29,10)-(34,10),"i":LINE(29,15)-(34
,15),"i":PAUSE10:SOUND0,0:SOUND1,0:SOUND2,0:SOUND3,0:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND7,
&HF8:SOUND11,0:SOUND12,30:SOUND13,9
1420 CO=1:I=1
1430 COLOR7:LOCATE8,13:PRINTC$(1,I);:FORJ=0TO80:IF STRIG(0) THEN1480
1440 NEXT:READ PL1,PL2:IF PL1=0 THEN1460
1450 IF PL1=99 THEN RESTORE1970:ELSE SOUND0,PL(PL1,1):SOUND1,0:SOUND2,PL(PL2,2)M
OD256:SOUND3,PL(PL2,2)¥256:SOUND13,9
1460 LOCATE8,23:COLORCO:PRINT"PUSH SPACE KEY TO START!";:CO=CO+1:IF CO>7 THEN CO
=1
1470 I=4-I:GOTO1430
1480 COLOR7:FORI=0TO24:LOCATE0,24:PRINT:NEXT:RETURN
```

リスト続く

```
1490 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ PRINT      □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1500 LOCATE32,3:COLOR6:PRINT"TULALAN":LOCATE33,4:PRINT"BALL2":LOCATE33,6:COLOR7:
PRINTC$(1,1):LOCATE35,8:PRINTUSING"##";MA
1510 LOCATE33,10:PRINTB$(1):LOCATE35,12:PRINTUSING"##";LO:LOCATE33,14:PRINTB$(2)
:LOCATE35,16:PRINTUSING"##";KA
1520 LOCATE33,18:PRINTB$(SL):LOCATE33,20:COLOR4:PRINT"SCENE";:COLOR7:LOCATE35,21
:PRINTUSING"##";ME:LOCATE32,22:PRINT" ♠♥♦♣▲";
1530 RETURN
1540 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ DATA (SCENE) □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1550 DATA22222525222222,22222222222222,22222222222222,22222252422222,52222222229
225,22222242222222,52222222222225,22224252222222,22222222222222,22222525222222
1560 DATA 14,1,30,11,14,23,0,11,14,11 :'SCENE 1
1570 DATA33333333333333,32222222222223,32222222222223,32222222222223,32252646252
223,32227454322223,32222222222223,32222222222223,32222222222223,33333333333333
1580 DATA 14,1,30,11,14,23,0,11,14,9  :'SCENE 2
1590 DATA22222222222222,20405255522222,22222255522222,22552255522222,22222255522
222,12222214122222,55755255522222,21212255522A22,27292255522422,22222255522222
1600 DATA 10,1,30,11,16,23,0,13,16,3  :'SCENE 3
1610 DATA55225220522222,55225222524222,22225222525522,25525122522522,22222222525
422,22523022222222,22523022525522,55525552525222,22927224522222,22222222522222
1620 DATA 10,1,30,11,16,23,0,13,8,3   :'SCENE 4
1630 DATA25822222225222,22222322225254,22222352032256,29222222242255,32222222222
222,3A222230322333,33272223223333,22322555555555,25057222222226,22422522222222
1640 DATA 14,1,30,9,10,23,0,13,10,11  :'SCENE 5
1650 DATA66665222222222,77775222222225,22222222222222,22222242222222,52222222254
225,22522222222222,26422222222225,55522233322255,5522223A322555,52222221325555
1660 DATA 10,1,30,11,10,23,0,11,2,15  :'SCENE 6
1670 DATA22222655525556,55A52552222254,22252252AA4252,24322255525552,22222252222
252,55550555535552,22252252222212,22252222222355,22222222222222,22222222222228
1680 DATA 10,1,30,11,28,23,0,15,14,21 :'SCENE 7
1690 DATA2225252555598AA,22222222255566,25522252222555,22222247522225,52252298322
522,222225A4522222,42222522222235,25522222555552,25522252222226,22225222222225
1700 DATA 24,1,30,3,14,23,0,5,2,3     :'SCENE 8
1710 DATA22222255532241,22222205572202,54222221522205,22555221522225,22222221524
525,22253221522792,22222521522021,22972521525225,22A82521522225,22256522222225
1720 DATA 20,1,30,21,14,23,0,11,2,3   :'SCENE 9
1730 DATA22225752A2A2A6,22245252A2A2A3,42225252A2A2A2,25252252A2A2A2,2222225252A
2A2,2222084252A2A2,2225225252A2A2,0000225252A2A2,5555225252A2A3,2222305252A2A6
1740 DATA 10,1,30,13,10,23,0,21,28,11 :'SCENE 10
1750 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ READ DATA □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1760 RESTORE2040:K$=CHR$(29,29,31)
1770 FORI=1TO6:READ A$,B$:T$(I)=A$+K$+B$:NEXT
1780 FORI=1TO2:FORJ=1TO2:READ A$,B$:IF I+J=4 THEN V$(I,J)=A$+CHR$(29,31)+B$:ELSE
 V$(I,J)=A$+K$+B$
1790 NEXT:NEXT
1800 FORI=1TO4:READ A$,B$:H$(I)=A$+K$+B$:NEXT
1810 FORI=1TO3:READ A$,B$:B$(I)=A$+K$+B$:NEXT
1820 FORI=1TO2:FORJ=1TO3:READ A$,B$:HO$(I,J)=A$+K$+B$:NEXT:NEXT:READ A$,B$:HO$=A
$+K$+B$
1830 FORI=1TO4:FORJ=1TO3:READ A$,B$:C$(I,J)=A$+K$+B$:NEXT:NEXT
1840 FORI=1TO2:FORJ=1TO12:READ PL(J,I):NEXT:NEXT
1850 NA1$="EIKICHI":NA2$="MASAKI "
1860 CGEN1:RETURN
1870 '□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□ DATA      □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□
1880 DATA"▘▘▘▘                                    ▗"
1890 DATA"▘  ▘    ▘      ▘    ▘ ▘▘     ▘  ▘ ▗"
1900 DATA"▘ ▘ ▘ ▘  ▘  ▘  ▘ ▘ ▘ ▘ ▘  ▘  ▘ ▗"
1910 DATA"▘ ▘ ▘ ▘  ▘ ▘ ▘ ▘ ▘ ▘ ▘ ▘ ▘ ▘ ▗"
1920 DATA"▘ ▘ ▘ ▘  ▘ ▘ ▘ ▘ ▘ ▘▘ ▘ ▘▘ ▘ ▘ ▘  ▘ ▗"
1930 DATA"▘ ▘ ▘ ▘  ▘▘▘ ▘  ▘▘▘ ▘ ▘▘ ▘ ▘ ▘▘▘ ▘  ▘ ▗"
1940 DATA"▘ ▘ ▘ ▘  ▘ ▘ ▘  ▘ ▘ ▘  ▘ ▘ ▘ ▘ ▘ ▘  ▘ ▗"
1950 DATA"▘ ▘ ▘ ▘  ▘ ▘ ▘  ▘ ▘ ▘  ▘ ▘ ▘ ▘ ▘ ▘  ▘ ▗"
1960 DATA"▘  ▘  ▘▘ ▘ ▘ ▘▘ ▘ ▘ ▘  ▘ ▘▘  ▘ ▘ ▘▘ ▘▘▗"
1970 DATA 8,8,0,0,3,3,0,0,8,8,0,0,3,3,5,5,6,6,0,0,6,6,3,3,0,0,0,0,0,0
1980 DATA 8,8,0,0,3,3,0,0,8,8,0,0,3,3,5,5,6,6,0,0,6,6,8,8,0,0,0,0,0,0
1990 DATA 8,8,0,0,3,3,0,0,8,8,0,0,3,3,5,5,6,6,0,0,6,6,3,3,0,0,0,0,0,0
2000 DATA 8,8,0,0,3,3,0,0,8,8,0,0,3,3,5,5,6,6,0,0,6,6,8,6,0,0,0,0,0,0
2010 DATA 8,5,0,0,8,5,0,0,8,5,0,0,0,0,8,5,0,0,0,0,0,0,0
2020 DATA 6,8,0,0,6,8,0,0,6,8,0,0,0,0,6,8,0,0,0,0
2030 DATA 4,4,0,0,4,4,0,0,6,6,0,0,6,6,8,8,0,0,0,0,0,0,99,99
2040 DATA ▗  ▗,▗  ▗,▘▘,▘▘,ab,cd,ef,gh,ii,ii,vw,xy,jk,lm,no,,pq,rs,t,u,z{,|},￣π,_
▂,▃,▄,▅:'                                  ┌──ｺﾚﾊ [カナ]+[SHIFT]+[ロ] ﾃﾞｽ。
2050 DATA ▏,▎,▍,▌,▋,┘,└,┤,┴,┐,┌,├,┬,┼,゛,゜,「,」,、,・,ヲ,ァ,ィ,ゥ,ェ,ォ,ャ,ュ,ョ,ッ
2060 DATA ｰ,ｱ,ｲ,ｳ,ｴ,ｵ,ｶ,ｷ,ｸ,ｹ,ｺ,ｻ,ｼ,ｽ,ｾ,ｿ,ﾀ,ﾁ,ﾂ,ﾃ,ﾄ,ﾅ,ﾆ,ﾇ,ﾈ,ﾉ,ﾊ,ﾋ,ﾌ,ﾍ,ﾎ,ﾏ,ﾐ,ﾑ,ﾒ,ﾓ,ﾔ,ﾕ,ﾖ,ﾗ,ﾘ,ﾙ,ﾚ,ﾛ,ﾜ,ﾝ,ﾞ
,ﾟ,●○
2070 DATA 241,227,215,203,192,181,171,161,152,144,136,129,1913,1806,1705,1609,15
19,1434,1353,1278,1206,1138,1075,1014
```

オリジナルプログラム大募集!!

新設!

THE BEST PROGRAM OF THE YEAR

ベストプログラム・オブザイヤー

優秀賞受賞者にさらに賞金が舞いこむダブルチャンスシステム

賞金¥300,000

年間最優秀大賞!

毎月掲載しているオリジナルプログラムのうち、すぐれた作品には優秀賞（10万円）を贈呈していますが、このたび新たに〝ベストプログラム・オブザイヤー〟として年間最優秀大賞を設定しました。これは優秀賞を受けた作品のうちで最もすぐれたものを、年1回選び、大賞とするものです。賞金は30万円。87年度の年間最優秀大賞は、87年1月号〜87年12月号で、優秀賞にかがやいた作品のなかから選ばれます。すぐれたあなたのプログラムに優秀賞＋年間最優秀大賞のダブルチャンス! これからもどしどし、よい作品を送ってください。

ポプコムオリジナルプログラム募集要項

●プログラムの内容
ゲーム（ホビー）、学習、実用などジャンルを問いませんが、あくまでオリジナルな作品に限ります。なお二重投稿は固く禁じます。

●使用言語
BASICおよびマシン語

●応募資格
個人、団体を問わずどなたでも応募できます。

●応募方法
カセットテープまたはフロッピーディスクにセーブした作品に、以下の事項を明記した書類をそえてください。
⑴タイトル、使用機種、使用言語
⑵ロード、セーブの方法、実行方法、遊び方についてのくわしい説明
⑶プログラムの内容についてのくわしい説明（フローチャートなど）
⑷プログラム作成上、参考にした資料などがあれば、それも明記
⑸住所、氏名、年齢、電話番号

●賞金
年間最優秀大賞→30万円および商品化された場合はその印税。
優秀賞→10万円および商品化された場合はその印税。
＊なお上記の2つの賞に該当しない作品でも、掲載された作品には従来どおり、掲載料を支払い、それが商品化された場合には、その印税を支払います。

●応募締め切り
常時募集していますので、とくに締め切りはありません。

●応募先
〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「オリジナルプログラム係」

Double Chance!

LET'S ENJOY COMPUTER LIFE

POPCOM

＊作品は返却いたしませんので、必要な方はコピーをとっておいてください。

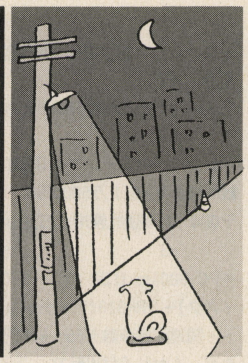
NEW

ニュー・ポプコミュニティは、読者と編集部をつなぐ、お楽しみ欲ばりページです。

POPCOMMUNITY

えー、なんというかお知らせであるんですが、長い間、みなさんに愛されてまいりましたポプコミュニティ&メンバーズ・フォーラム。いろいろ、いたらなかった点も多多あったとは存じますが、さらに飛躍し、おもしろくしてみるゾと、このたび、ニュー・ポプコミュニティとして全体を統一。読者ページとして再出発することになりました。よりいっそうがんばります。応援よろしゅうお頼み申し上げます、です。

OPINION PLAZA



お便り紹介コーナーね

㊊私はFMユーザーとしてひと言いいたい。それは今までポプコムにのったFM77AV40に対する評価がどれもちょっと的はずれというか、AV40の魅力を正しく見ていないような気がする、ということだ。批判する人のセリフはもう判で押したように同じだ。そう「26万色もあって、どうすんの？　使いこなせるの？」という、例のやつ。それだけでチョン。ちょっと、ちょっと。それじゃあ、あまりに単純だと思わない？　もっとよくAV40を調べてごらんよ。ホラ、PC-88FH／MHやX1turboZの漢字辞書はDISK上なのに、AV40はROM上にのっているから高速に漢字変換できるし、高機能を使いこなすのに欠かせないメインRAMも192Kバイト（FHとX1turboは64K）。しかも価格帯はMHやturboZと同じだ。AV40はAVファン待望の400ラインマシンであるだけでなく、強力な日本語処理機能までつき、CG機能も充実したうれしいマシンなのだ。こんなマシンがすごい偏見で批判されることが私は非常に残念！（富山県　無頼庵）‼最近のAV専用ゲームは、たしかにすごいと思うんだけどネ。

㊐どーもっ。こんにちは。最近は暗くて、ミョーな論争が続いてますけど、とくにBASICがどーのこーのってゆーのがありましたよね。別にほじくり返すつもりはありませんが、私はそのときヒョイと思いました。いまポプコムにはBASICの初級講座がない。少し前は、いくつかの連載が少しずつずれてありましたよね。今は初心者が手をつけにくくなっているような気がして。（愛媛県　ペンギンmkII）‼今月から連載が始まった「パソコン入門講座」、もう一度初歩からコンピュータとBASICを見てみようというものです。ご期待を。

㊐ちょっと古い話だが、〝○○堂と××証券が提携して株式情報〟って記事、なんぼハードが1000万台以上普及してるからって、この事業はまず成功しないと思うな。おじさんは株をやったことはないけど、おじさんのオフクロさんは少々凝っていて、その……聞いたんだけど、「イナカの小口投資家にさえ毎日のように、営業の人が〝あれ買え〟〝これ売れ〟と電話してきて、いたれりつくせりよ」なんだと！　ハードの制約もあるぞ。つまり電話につなぐわけでしょ？　日本の家庭のほとんどの電話って、そんなに都合のいい場所には設置されてないんじゃないかな？　大変だぞ……金はかかるゾ！（岡山県　TEMJIN父）‼おじさんの本当の気持ちは、○○堂には、すごいゲームを出す会社であってほしい、ということなんですよね。

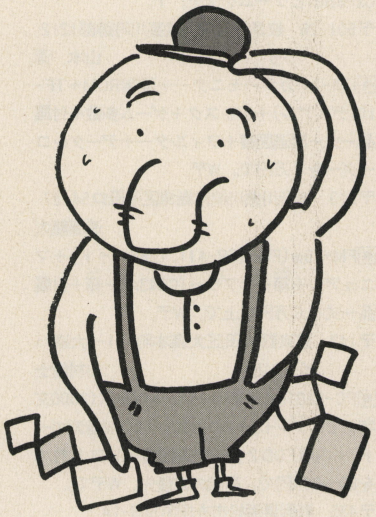
㊐表紙のことで私もいいたい。ポプコムはあくまでパソコンの本でしょう。アイドルなんて、ほかの本に任せればいいんだぁーっ、といきなり過激でしたが——いいですか？　表紙というのは本の顔である。本の顔というものはこの本がどんな本か、どんなことが書いてあるかということがすぐにわかるようでなくてはならないのだ。いきなり表紙がアイドルだと、初めて見た人は、「おっ、新しいアイドル雑誌かな？」なんて思ってしまうことも少なくないハズです。ポプコムは、個性的で硬派であってほしいと私は思うのです。（北海道・ミッキーまうす）‼アイドル路線にこだわっているわけではありませんが、いつも好感のもてる表紙づくりを心がけています。

㊐ポプコムを買い始めてもう1年以上たちました。さて文通希望のコーナーというのを見て、気になるところがあります。1つは写真同封。これは気に入った人しか書かないということが出てくる場合もあります。写真を見て気に入らないから返事を出さないというのは、手紙を出してくれた人にとってはどんな気分でしょうか？　もう1つは女性希望ということ。これは裏返してみれば「私は女の子に縁がありません。女の子がほしい！」ということになります。しかし自分の趣味はパソコンでしょ？　女の子は「うわーすてき♡」と思うでしょうかねえ？　つまりはポプコムで同じ趣味の女の子を見つけるのはいいことだと思いますけど、写真同封だとか、かわいい子をというのはやめるべきです。（神奈川県　WITH YOU）‼やっぱり、写真同封とかそういうのは書かないで、出したほうがいいねえ。

㊐現在のゲームマシンは、なにかとFCといわれておりますが、日本にはセガマークIIIという、FCより数億倍性能のいいマシンが存在するのです。マークIIIのCPU、Z80、カラー64色、ビデオ出力など、明らかにFCより上をいっています。それも圧倒的に。ソフトもすばらしいものがそろっており、しかもすべて自社開発です。さらに9月にはFM音源も発売されます。しかしおもちゃ屋などにはセガのソフトは少しかあるいはまったく置いてないところがたくさんあります。じつに残念なことです。（埼玉県　ベータの方が性能がいい）‼やっぱりおもしろいソフトが提供されればどんどん発展するという業界だし、自社ソフトが質が高いものなら、それだけでも支持できるな。

㊐現在、ソフトハウスではほぼ完全な分業体制がしかれているわけですが、雑誌に投稿する個人レベルでは、今もって、ひとりで原案を作り、ひとりでグラフィックを決め、ひとりで作曲し、ひとりでプログラムを組んでいます。したがってどこかが欠けているプログラムが大量にできるわけです。最近のオリジナルプログラムを見ていると、原案からダメなものもあります。いい原案ができ、しかも自分の手に余るような場合、ポプコムを開けば協力してくれる仲間が見つかるという状況が早く来ればいいと思います。（神奈川県　原田拓也）‼いいアイデアを教えてほしい。

㊐8ビットパソコンに明日はあるかを読んだボクは本当に8ビット機は生き残れるかと不安になりました。FRを持つぼくにとってはあそこのイラストに書いてあったことばどおりの気持ちですね。愛していますからね。暑いけれど、プログラミングがんばるゾォー。（愛知県　盛田晋）‼今月のぐわんばれ、8ビットで、その不安が吹き飛んだかな？



市場

売ります

■PC-8801FH＋PC-KD854＋ソフト＋生ディスク＋関連図書を20万円ぐらいで。本体ディスプレイは箱、説明書、保証書つき、無キズ。完動。付属品もつけます。値引き可。
〒806　福岡県北九州市八幡西区元城町3-15
岩谷　匠

■ソードM5(本体)＋ゲームソフト数本＋ジョイパッド2個を1万円で。BASIC-G追加で1万3000円。DR-5追加で1万7000円。W〒。早く連絡をくれた方、優先。
〒496　愛知県海部郡佐織町字十二城236
山田匡規

■X1turbo＋専用ディスプレイテレビ＋付属品一式＋ジョイスティック＋ディスケット＋ソフトを14万円で。手わたし希望。W〒。
〒610-03　京都府綴喜郡田辺町大住八河原24-1
和田忠幸

■PC-8801FR30＋エプソンVP-130K＋トラクターフィーダー＋ゲーム&ビジネスソフト多数＋書籍＋生ディスクを15万円ぐらいで。
〒980　宮城県仙台市東八番丁68-1005
真鍋一弘

■MZ-1F07(5インチ2D。本体とケーブルだけ)を3万9000円以上で。買ってくれた人にはCZ-8B01とゲームを進呈。〒。
〒501-26　岐阜県武儀郡武芸川町跡部1212-6
山本　潔

■FM-7＋カラーモニター＋漢字ROM＋TF-10(デュアル)＋ディスク＋ゲーム多数＋付属品一式＋関連図書＋フィルター＋データレコーダーを7万円で。W〒。
〒213　神奈川県川崎市高津区子母口54-87
遠藤龍太

■FM-16π(FM-16P-A11。128Kバイト)＋マニュアル＋箱＋カプラー(C343A)＋箱＋付属品一式を6万円以上で。W〒。
〒143　東京都大田区大森本町1-1-1大森ハイツ818号
山村健士

■PC-8801mkIIMR10＋PC-KD251K(2000文字ディスプレイ)＋PC-8801-11(FM音源ボード)＋内蔵FDD2台＋関連図書＋ソフト数本を80～90K円で。高額の方優先。W〒。
〒435　静岡県浜松市丸塚町503-14
鈴木政晴

■ファミコン(新同)を4K円前後で。手わたし希望。W〒。
〒534　大阪府大阪市都島区友渕町1-3-10-612
山貫崇之

■セガマークIII＋ソフト(両方とも新品。箱、説明書あり)を1万5000円で。W〒。
〒004　北海道札幌市白石区もみじ台南1-10-3
宮崎直樹

■PC-8001mkIISR＋TF-10PC(フロッピーディスク)＋DR-320(データレコーダー)＋ソフト＋関連図書多数を55～60K円で。多少の値引き可。くわしくはW〒で。
〒674　兵庫県明石市大久保町大窪2489-9-506
宮永浩一

■X1GM10＋シングルディスクドライブを6万円で。PC-TV352、PC-KD861との交換もOK。W〒で。
〒516　三重県伊勢市中須町978　服部和正

■FS-4700F(MSX2・ワーコン)＋マウス＋ジョイターボ＋データレコーダー＋ディスク5枚＋ゲーム11本を6万円前後で。W〒。
〒242　神奈川県大和市上和田1720
平井秀司

■PC-8801mkIIFRM30(新同。箱、マニュアル、付属品あり)を10万円で。W〒。
〒910　福井県福井市志比口1-13-13
松浦英男

■①X1FM10＋ジョイスティック＋ソフトを1万5000～1万7000円で。②CZ-503F(5インチ1ドライブ)＋インターフェース＋ソフトを2万～2万2000円で。①②まとめて3万5000～4万円で。〒。
〒134　東京都江戸川区南葛西3-3-14
田中和平

■FM77AV2＋FM-TV151＋ゲームソフトを12万円で。本体、ディスプレイともに新同、完動、キズ、よごれなし。説明書あり、箱なし。値引き可。W〒。
〒273　千葉県船橋市前貝塚町861-5
臼井秀敏

買います

◆セガマークIIIを5000円以下で。ソフトがあれば安価で。W〒で。
〒671-21　兵庫県飾磨郡夢前町置本468
加藤直希

◆MSX用のアスキースティックを安価で。完動なら状態はかまいません。W〒で。
〒370-31　群馬県群馬郡箕郷町上芝805-7
新井哲也

◆PC-8801mkIISRM30／FRM30／MRM30＋付属品を8万5000円ぐらいで。W〒。
〒760　香川県高松市木太町8区1434-28
片山泰聡

◆X1turboで使えるジョイスティックとプリンターをできるだけ安く。〒。
〒738　広島県佐伯郡廿日市町宮内1197-40
中山　薫

◆X1シリーズ用のFM音源ボード(CZ-8BS1)をなるべく安く。W〒。
〒051　北海道室蘭市海岸町3-10-1
山下篤史

交換します

◉当方、PC-8801mkIIMR(箱、マニュアルあり)＋コルグ・デジタルピアノ(DP-80。MIDI端子つき)＋専用スタンド＋イス＋ヘッドホン。貴方、PC-9800シリーズ(F2以上)。ドライブをつけてくれればEでも可。
〒573-01　大阪府枚方市長屋元町4-1-5
日野竹春

◉当方、ファミコン＋ディスクシステム＋カセット数本(箱、説明書あり。完動)。貴方、MSX2(32K以上)＋データレコーダー。
〒302-02　茨城県水海道市内守谷町4069
倉持　悟

◉当方、FM77AV2＋FM-TV151＋データレコーダー＋ソフト＋ディスク40枚。貴方、PC-8801FH＋PC-KD862(完動なら、少々のキズ、よごれ可)。W〒で。
〒510-12　三重県四日市市智積町351
井上義博

◉当方、X1FM10＋説明書＋箱＋BASIC＋3万円＋ファミコンカセット＋ソフト＋α。貴方、PC-8801mkIISR／TR／FR／FH(完動。キズ可)＋説明書＋箱(あれば)。
〒657　兵庫県神戸市灘区大石東町5-6-25
加藤謙作

◉当方、セガマークIII(完動。無キズ)＋ソフト3本。貴方、X1用FM音源ボード(完動なら、キズ、よごれ可)。W〒で。
〒349-11　埼玉県北葛飾郡栗橋町伊坂920-7
北島　工

◉当方、ファミコン＋ディスクシステム＋ファミリーBASIC＋ジョイカードmkII＋ディスクカード多数＋カセット多数＋ファミコンクリーナー(すべて箱、マニュアルあり)。貴方、MSX2(完動ならば、機種問わず)。できればゲームとジョイスティックも。W〒。
〒675　兵庫県加古川市野口町長砂697-10
樋渡隆幸

◉当方、X1GM30(箱あり)＋CZ-801DR(専用ディスプレイ)＋ソフト＋3万円。貴方、PC-8801mkIISR／FRM30＋専用ディスプレイ(完動なら多少のよごれ、キズ可)。W〒で。
〒724-07　広島県加茂郡黒瀬町津江4189-52
松原史典

◉当方、FM77AV20＋FM-TV152＋ソフト＋X1FM10＋ソフト＋15～20K円＋α。貴方、X1turboZ＋CZ600D＋ソフトあるいはX1turboIII＋FM音源ボード＋CZ870D＋ソフト。すべて箱、付属品つきで、完動ならOK。W〒で。
〒373　群馬県太田市東金井906　平賀謙次

▶市場を利用する方へ①連絡は必ずはがきか封書で、相手の連絡先（電話番号）を確認して②市販ソフト（コピー）の売買はしない③現金を送るさいは現金書留などで。市場を介した取引によって発生した事故については編集部は一切責任を負いません。なおK円は千円、〒は郵便、W〒は往復はがきの意味。

アナログ・パノラマ・ワールド

APW

20世紀もあと13年で終わってしまうきょうこのごろ、世紀末をにぎにぎしく過ごすために、明るいアナログ人でいたいキミ、心配はいりません。ここアナログ・パノラマ・ワールドは、毎日が世紀末、心のオアシスなのだ。

というわけでアナログ・パノラマ・ワールド（以下APW）第1回の始まりでござわっす。さて読者の反応をざっと見ますと「どうしたら正しいアナログ人になれるのですか?」といったものがいちばん多かったので、今回は——アナログ人になるための五カ条——なるものをみなさんにソッと教えたい。必ず役に立つので、切りとって保存していたいものだ。

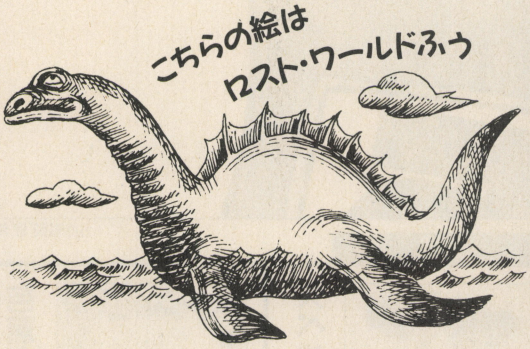
●第1条
〝アナログ人は格言が好き〟
「人間は考える葦である」「犬も歩けば棒に当たる」などと役立たずのことばに、もっと役立たずの解釈をしたり、まったく何の役にも立たない格言をつくって周囲を困らせたりする。

●第2条
〝アナログ人は動物の生態が好き〟
なんつったって、動物こそはアナログの本家本元。見習うべき部分が多い。

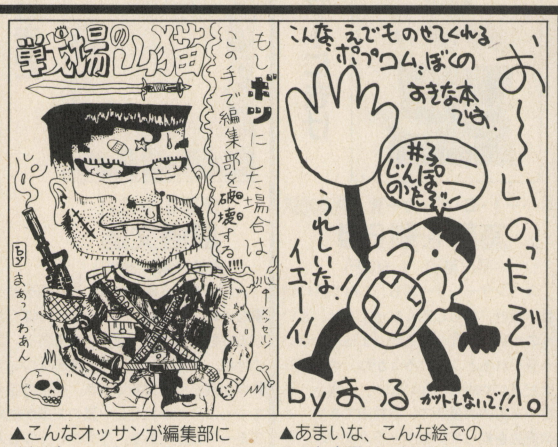
●第3条
〝アナログ人は高所恐怖症である〟
バカと煙は高いところに上りたがる。アナログ人は、バカでも煙でもない。

●第4条
〝アナログ人は麺類が好き〟
そば、ラーメン、スパゲティ、島田うどん、いかソーメン、など異常なほどの細もの食いだ。ただ、きしめんだけは、サナダムシに似てるのでいやがられる。

●第5条
〝アナログ人は七不思議が好き〟
世の中には不思議がいっぱい。くわしくは次回！



窮鳥、懐に入れば
猟師も　殺さず



▲こんなオッサンが編集部にくればコワイだろーな。

▲あまいな、こんな絵でのるのも今回だけだぜ——/

今月は、誌面変更でこんな小さなコーナーになってしまった。全国のイラストファンのみんな、ホントにメンゴなのだ。とりあえず名前を紹介しよう。左のオッサンの絵が佐賀のまあっつわあん、右が三重のまつる。のってよかったネ。

なんちゅうやつやねん

FROM STAFF

というようなしだいで（と、扉ページから続くのだが）、ニュー・ポプコミュニティは今月をもって、スタート。が、再出発をはなばなしく飾った（つもりなのだ！）わりには、ちょっとばかし、記事が少ないんじゃないかな？と、どこからか非難というか、不満の声が聞こえてきそうな気配ではある……。

ま、そこんとこは、最終ページのプレゼントコーナーという、みんなのためにスタッフが集めたグッズのプレゼント企画でもって、ごかんべん願いたいのだ。さて、ニュー・ポプコミュニティと改名しても、ここが読者のためのページであることはもちろんで、つまり従来どおり、みなさんのお便りは大歓迎！バンバンというかガンガンいろいろな手紙やはがきを送ってほしい。とくに何々コーナーというのは設けないが、今までの「談話室」あてのものは、「オピニオンプラザ」係、売買は「市場」係へお願いする。また、今月はないが、クラブ員募集や文通などは「通信局」係へはがきを送ってほしい。そのほかタウン情報やお遊びネタもいいし、人生相談もOK！　あて先は、〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「ニュー・ポプコミュニティ」。㊋よろしくネ。

J.D.加藤の『とまらない生活』
Vol.1

A Song For You……

ILLUSTRATED BY POCKY

今月から、ニュー・ポプコミュニティの中につめこまれて、タイトルも変更させられたのだ。電撃コラム、ぬあんと23回も続いてたのに。この雑誌としては、長寿番組になりかけてたのにねー。新しいタイトルは、例によって、苦しまぎれに、あたりさわりのないとこに落ちついた。こういうの考えるの苦手さ。これを書いているきょう、甲子園でPLの優勝。高校野球は、はっきりいってきらいである。なんで、あんなに大さわぎするんだろ。高校野球ばっかり。アマチュアの野球だったら、ほかにも都市対抗とか6大学とかあるじゃないか。それに、勝ちぬいてくチームって、だいたいいつも同じ顔ぶれで、そういう学校は、プロなみにスカウトがいたりして。ざけんじゃないっ！と思わずりきんでしまう。まっ、野球見ること自体は楽しい体験であるにはまちがいないが。

剣道とか陸上とかバスケットとかだってあるじゃないか！そういうの、なんでテレビで放送しないんだろ。ったく。

紫野さつきのサティは、衝撃的だった。これまで、サティとは男のものと思っていた。なぜだか知らないが、男の持っているものが表現されているものだと思っていたのだ。それが、さつきをきいたら、思っきりひっくり返った。「Je te veux（あなたがほしいの）」となっていて、それが音楽にも出てる。これは、うれしかったなー、と思わず出てくる。というわけで、今月も充実の一月であった、と。とりあえず書いておきたい。

BOOKS

スペンサーにきけ

ロバート・B・パーカー著　菊池光訳
海馬を馴らす
早川書房　1,500円

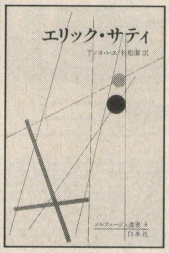
スペンサーシリーズも、これで第13作目。最近、おもしろくなってきた、というのが定評になってるが（まっ、いろいろ分かれるところだろうがね）、やっぱりまだまだやめられないなー、と思う。シリーズものの長所で、以前出てきて、その過去を知っているキャラクターが、今度の事件の主人公である。ハデな格闘シーンは、ないが、今度はホークも行動をともにしているので、なんだかこの2人がいっしょに動きまわるのを見るのは、それだけで戦いの臭いが漂ってくるから、不思議である。スーザンは、ますます魅力的になっているような気がする。

芭蕉が好きだ

伊藤松宇校訂
風俗文選
岩波文庫　350円

「人の短をいふ事なかれ　己が長をとく事なかれ　銘に云く　ものいへばくちびるさむしあきのかぜ」芭蕉である。この本は、芭蕉の死後、その遺志をついで許六が編んだ俳文集である。蕉風の俳人を中心に、おびただしい量の文章が納めてあって壮観である。序文がいくつも入ってるが、とくに支考の序は力入ってて、「もろこしに文選ある時は　吾朝に文選なからんやと」に始まり、中国の周孔、荘孟から、伊勢、平家、源氏、長明、兼行などなどの伝統の、文学というものの伝統の中に俳句を位置づける、心のたかぶりのようなものが感じられて、うれしくなる。

秋なのでサティ特集なのだ



エリック・サティ
アンヌ・レエ
村松潔訳
白水社　1,700円

SATSUKI PLAYS SATIE
キングレコード
LP2,800円　CD3,200円

アルド・チッコリーニ
サティ・ピアノ音楽全集
東芝EMI
CD5枚組15,000円

JEAN-JOEL BARBIER
ŒUVRES POUR PIANO
ビクター音産
LP5枚組10,000円

エリック・サティは、1866年5月17日、フランス、カルヴァドス県、セーヌ河口の港町オンフルールに生まれ、エリック・アルフレード・レスリー・サティと命名された。そして、1925年7月1日、肋膜炎を主要因とする衰弱で、パリ、サン・ジョーゼフ病院で帰天。享年59。この「天才的で無器用な先駆者」(ラヴェル)について、書かれていることは多い。レコードやCDには、必ずといっていいほど、生涯や著作について、かなりのページがさかれていて、全集版には、単行本といえるほどのブックレットがついていたりする。なぜか。本なんか読んでも、あまりにおびただしい量のことがらが書かれていて、なかなか理解できなかったりする。なぜか。これは、サティという人間が、最後までわからない、何かをもっているからだと思う。まず、音楽。それ以前の、どんなものとも類縁のない、不思議な音の連なり、風が吹いているのと同じくらい自然にピアノが鳴っているような。むやみに軽やかで、憂鬱で、元気でありながら、怠惰で。

サティは、バラ十字会、という神秘主義的秘密結社に属していた。フリーメーソンふうな相互扶助を中心とした、ゆるやかな結びつきの宗教組織である。彼は、キャバレーでピアノをひいていたのだが、この演奏をきいた大司教ペラダンは、サティをバラ十字会の公式の作曲家に任命する。このころがバラ十字会時代と呼ばれていて、「天国の英雄的な門への前奏曲」などを作っている。有名な「ジムノペディ」などの作品は、このバラ十字会以前のもので、彼が20歳から24歳ぐらいまでのもの。その後サティは、パリ郊外のアルクイユというところに移り住む。そのため、サティは、「アルクイユの聖者」とか「アルクイユの隠者」とか、呼ばれている。ビロードの服しか持ってなくて、ビロードの紳士とかも呼ばれていた。このころ、貧乏していた。「Je te veux」ジュ・ト・ブー(あんたがほしい)は、このころ。1915年コクトーと知り合い、パリの芸術界に本格的にデビュー。「パラード」や「ソクラテスの死」「家具の音楽」などは、この時代。その後、入院。

彼は、ハンカチーフが大好きで、人に何かほしいものがないかときかれると、「ホテル・イストリアの隣の洋品店にきれいなハンカチーフがあったんだ。それを何枚かほしい」といったとか、ミヨーの奥さんが、アルクイユから、洗濯物をとりに行って仰天した。中身は89枚のハンカチーフだったとか。

柴野さつきのレコードは、現在、最も新しいサティの録音だと思うが、これをきいて、えらくおどろいた。演奏がこれまでのサティと極端にちがう。こういうのは解釈の問題なので、演奏がちがうのはあたりまえなんだけど、これまで、きいてきたなかではいちばんテンポがゆっくりなような気がした。本当はどうなのかわからないが、そんなふうに感じた。ジャン・ジョエル・バルビエのは、ほぼ全集版という感じで、この人は、くだんの柴野さつきの師匠である。師弟とはいえ、演奏はそれぞれ個性的。もちろん、バルビエのほうがオーソドックスということばが当てはまるような気もするのだが、オーソドックスって、いったい何なの、という気にもなる。さつきのは、新しい魅力発見という感じ。チッコリーニは、全集版。さつきので気に入ったら、これにいってもいい。アンヌ・レエの本で、サティの生涯について、思う、というのもいい。

RECORDS

かっこいいロックである

LEVEL 42
RUNNING IN THE FAMILY
日本フォノグラム
LP2,800円　CD3,200円

もうすぐ来日のレベル42である。このアルバム、もう出てから多少たってるが、先月紹介できなかったので。フュージョンのグループだったのが、ロックをやってます、って感じなんだけど、で演奏は折り紙つきでうまい。もちろん、マーク・キングのボーカルもしぶい。彼の顔も、そうとう好きだ。なんか、スパイみたいな顔、というか、ヨーロッパ製のスパイ映画の、どっちかというと悪役ふうなスパイだな。でも、それがすごくはまっている人って、魅力的なのではないかと思う。曲としては、やっぱシングル・カットの「レッスンズ・イン・ラブ」がいいな。あと、タイトル曲の「ランニング・イン・ザ・ファミリー」なんかも、よいぜ。かっこいいロックである。

フュージョンの現在である

PAT METHENY GROUP
STILL LIFE(talking)
ワーナーパイオニア
LP2,800円　CD3,200円

J.D.原則としてフュージョンはきかないのだが、これは特別。ここ1週間ほど、ターンテーブルにのりっぱなし。全体さわやかで、気持ちいい。フュージョンでも、バスドラが活躍しないのもあるのだな、と。1曲目の「MINUASO」から始まって、リリックな、「ソー・メイ・イット・シークレットリー・ビギン」ときて、3曲目の「ラスト・トレイン・ホーム」は、西部劇の舞台の大平原を馬か、あるいは、ランクルで、走りまわってるみたいな気にさせられる。B面1曲目の「トーク」は、ラテン系のリズムで、ノリがいいのである。そして、「サード・ウィンド」から、ラストの「ディスタンス」。朝、きくと元気出てくるし、夜、飲みながらきいてもいいし、仕事するときのBGMとしても最高。

GSブームなのである

THE WEATHER PROPHETS
MAYFLOWER
ワーナーパイオニア
LP2,800円　CD3,200円

ヨーロッパにはむかしから、変なミュージシャンやグループが多いけど、このウェザー・プロフェットも不思議なグループ。全体的に、60年代、70年代のR&Bの影響を受けたポップスって感じである。やっぱり、これもレトロであろうが、これは意外とおもしろかったりする。ジャケットを見ると、わりと反社会的なところを売りものにしてた、そのころのミュージシャンふうなとこもあるし、なにより服装がそうとうレトロしてる。ピーター・アシュターという人がリーダーらしいが、どれなのだろう。こういうのをきいてると、けっこう戦闘的というか、反社会的というか、そんな気分になってきて、これもいいなー、とか思う。

まりやマイラブなのである

竹内まりや
REQUEST
ワーナーパイオニア
LP2,800円　CD3,200円

竹内まりやは、かわいい。人の奥さんになっても、やはりかわいい。もう、けっこう年なんだろうけど。で、彼女が人のために書いた曲を集めたのが、このアルバム。収録されているのは、「元気を出して」とか「けんかをやめて」とか「恋の嵐」とか。とくにこのへんいい。オリジナルと比べて、やっぱ編曲も一貫してて、これは最近の日本のレコードのなかでは、最も好きなものである。「元気を出して」では、ラスト近くで、薬師丸ひろ子がコーラスに参加している。山下達郎と、ひろ子がバックで共演なんて、あまりあることじゃない。そのほか、美穂の「色・ホワイトブレンド」明菜の「駅」など。「消息」などオリジナルもあって、やっぱまりやは、いいなー、と。

神保町パズル倶楽部

■制作ニコリ

まずは、ごあいさつ

とにかく遊びたい、ということなのであります。

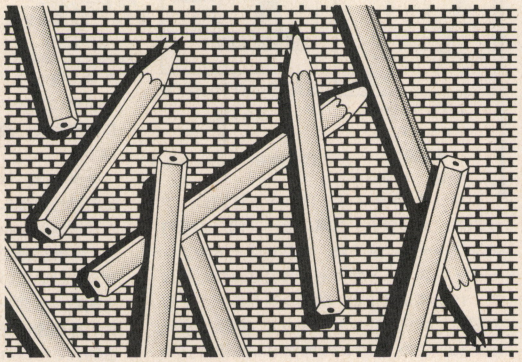
いろんな遊びがあります。同じように、いろんな遊び方もあります。それこそ人それぞれ、星の数ほど、真砂の数ほど……。

ここに、これからパズルを出します。用意してもらうのは、よく削ったえんぴつと、ちょっとしたアタマの働き。そして、元気。でも、あんまり元気入れすぎると、えんぴつ折れるから気をつけてね。アタマのほうもほどほどに。かるーく、ピッピッとえんぴつ動かしてね。

というわけで、代々木の「パズル通信ニコリ」の制作・協力をもとに、100パーセント・新鮮とれたてパズルを、ここ神保町からあなたのもとにおとどけします。毎月いっしょに遊びたいな。

それじゃ、そういうことで。いいかな。ねっ。

遊びましょっ。



ルール

① 出ている数字は、その右（あるいは下）の区切られた一列に入る数字の合計。

② マス目の中には1から9までの数字が入る。0はダメ。

③ 区切られた一列に同じ数字は入らない。

〈例〉 [↘|2|1|4] はOK。 [↘|2|2|3] はペケ。

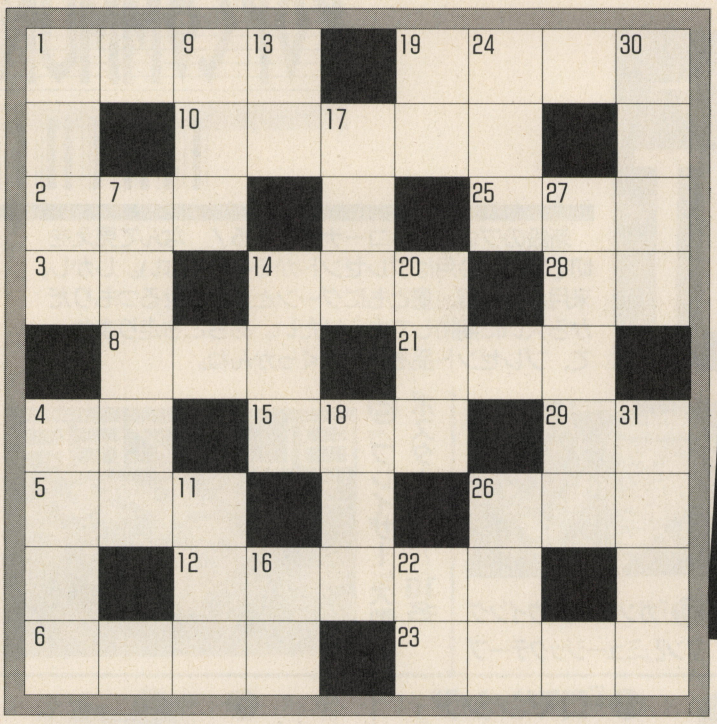
カックロ

	10	11		6	4	15		9	29	9	11
4			7				29				
7			6 10				14 17				
11					11					21	23
6				9	8 34			24			
	7	16 6						16	16 29		
17						35 35					
4			12	34						30	29
9				13 12				22 24			
	13	30 6					30 17				
10					23				16		
16					24				12		

2カ月連続登場のカックロであります。先月は「ザ・ゲーム・ミュージアム」でのゲスト出演だったけれど、今月は専用ページで、堂々の主演であります。こころなしか、マス目も多かったりしてね。

さて、このカックロ、「加算クロス」の略なんだけど、ルールは簡単。えんぴつすべらせて、サッサと解いてしまいましょ。

今月のクロスワード



横のカギ

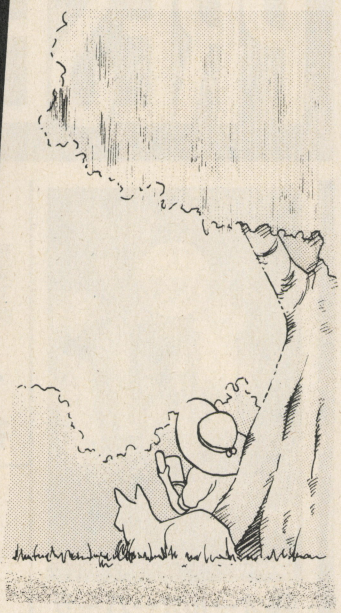
1 六大都市の一つ、シロアリ、ヤマアリ、カンジョウセンアリ
2 多すぎても少なすぎても胃に悪い
3 たとえば……
4 「おお」とか「ちゅう」があります
5 パーティーの人気ゲーム
6 日本のは全滅してしまいました
8 4輪――
10 ドラマ＋コマーシャル＋短いニュース
12 カウボーイが出るよ
14 レースでは、はずれると大変
15 生えたてです
19 ココナッツの生みの親
21 これだけでは食べにくい
23 ひとつ、ふたつ、え～と9は……
25 パーソロミュー・ディアスが発見した――峰
26 寝る前に着ることが多い
28 沈んだら釣れたよ
29 畑にあります

縦のカギ

1 ふとんの寝床
4 海の飛行家
7 インド洋生まれの台風
9 どうしてあんなに読みにくくするのかと思ったら、マネされないためなんだって？
11 けんらん
13 何が大事かは、人によってちがいます
14 免許証などをもらうこと
16 絶やさぬと人から喜ばれる（？）
17 いつも温かいご飯をどうぞ
18 洋服の寝床
19 コカインの生みの親
20 スコップ持って遊びましょ
22 ぶたれて頭を押さえたのが、手です
24 なかなか続かないもの
26 こういうお父さんは減ってきたみたい
27 ↓7が来るとこうなる
30 ひげづらの神さまは気は確かですね
31 馬の耳もとでいってもダメよ

●全部できたら問題です

この中で、いちばん多く使われている文字は、さて何でしょう？（例――「バ」とか「キ」）



さて懸賞問題です（大胆でしょ）。わかった人は、はがきに答えを書いて、下記の住所に送ってください。正解者のなかから5名の人に、すてきなプレゼントが当たります。

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル ㈱新企画社 POPCOM編集部「神保町パズル倶楽部」係

締め切りは、10月8日。発表は12月号で。

そういうことで、このページでは毎月パズルを出します。1つは「クロスワード」指定席。もう1つは、オリジナルパズルをいろいろ。懸賞問題あり。スルドクあなたに挑戦します。制作、提供は「ニコリ」。いけます。じゃ、よろしく。

ニコリからのお知らせ

新刊のお知らせであります。クロスワードばっか誌「クロスビー7」。なんと9カ月ぶりの登場であります。クロスワード大好き人間に贈ります。ことばと思いっきりたわむれたい人もどうぞ。全国の有名書店で。新鮮なうちに。

クロスビー。よろしく。

プレゼントコーナー PRESENT

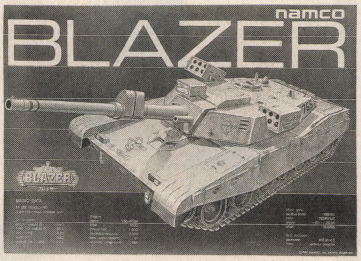
新設のプレゼントコーナーである！　なんて見えを切るほど、今月はプレゼントがそろってない。しかし、来月からは質、量ともにグーンと充実させるつもりだから大いに期待してもらいたい。あちこち走りまわって、プレゼント品を集めてくっかんね。

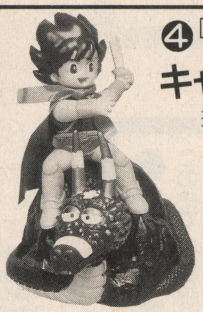
❶オールオーバーザナドゥ…『ザナドゥ』ミュージックテープ
提供／アポロン音楽工業　**1名**

提供／アポロン音楽工業　**1名**

❷『ガンダーラ・ウイングマン2』ミュージックテープ

❸『ブレイザー』大型ポスター
提供／ナムコ　**10名**

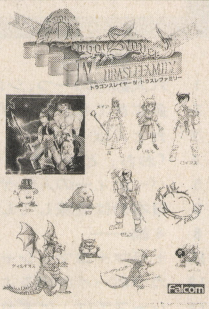




❹『ロマンシア』キャラクター人形
提供／日本ファルコム

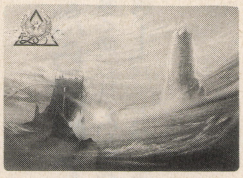
5名

❺『ドラスレファミリー』シール
提供／日本ファルコム　**10名**



❻10名
提供／日本ファルコム

『ドラスレファミリー』下じき

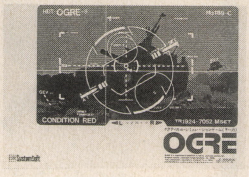


❼10名
提供／日本ファルコム

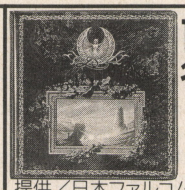
『イース』下じき

❽『イース』ステッカー10名
提供／日本ファルコム

❾絵はがき（4枚1組）10名
提供／システムソフト



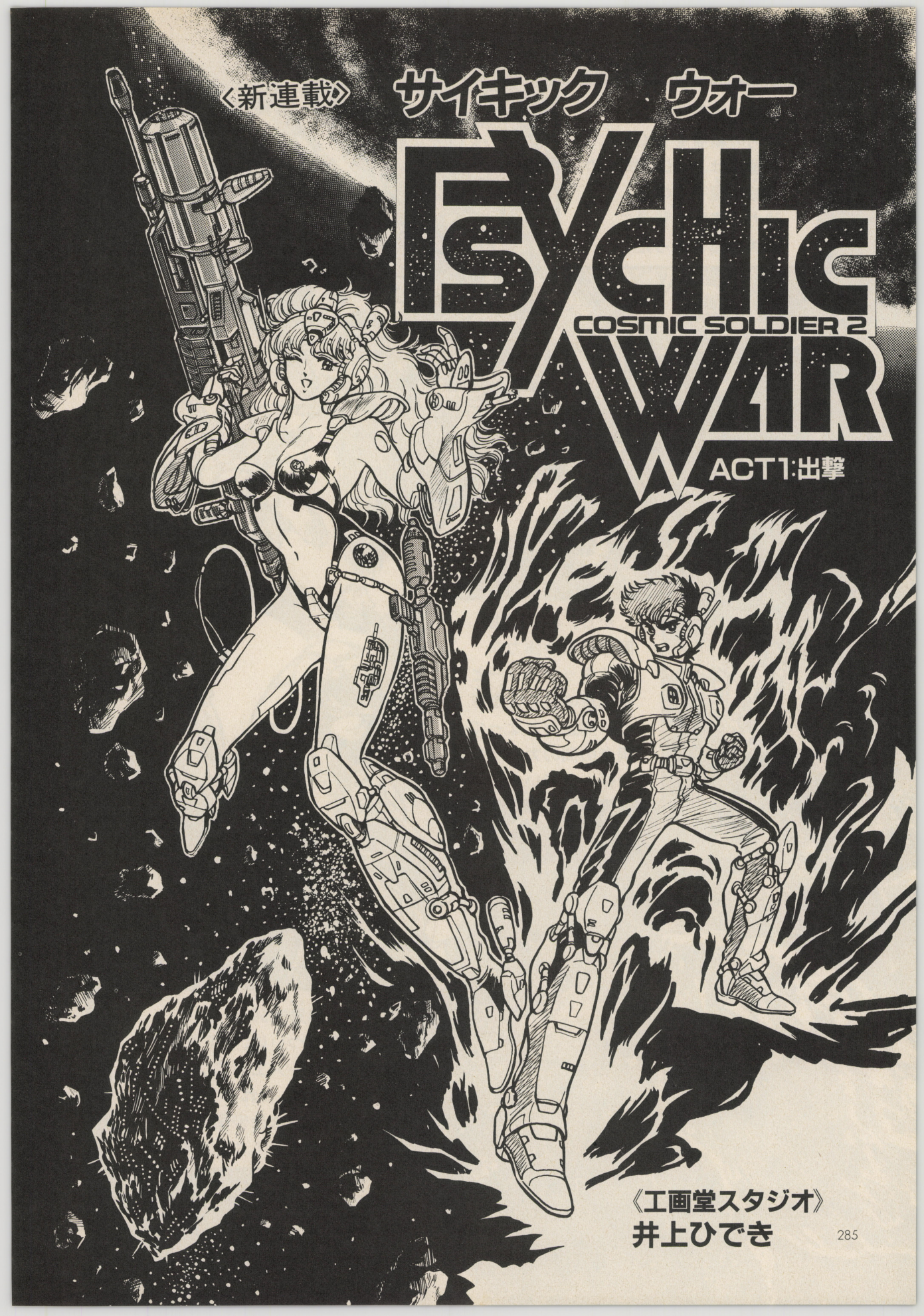
❿金属バッジ（3個1組）
提供／工画堂スタジオ　**10名**



⓫『イース』フロッピーケース10名
提供／日本ファルコム

希望の品番・品名を官製はがきに書いて、下記へ送ってください。はがき1枚につき、1品のみ記入のこと。締め切り日は10月8日消印有効。

〈送り先〉〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル
新企画社　ポプコム編集部
プレゼントコーナー係

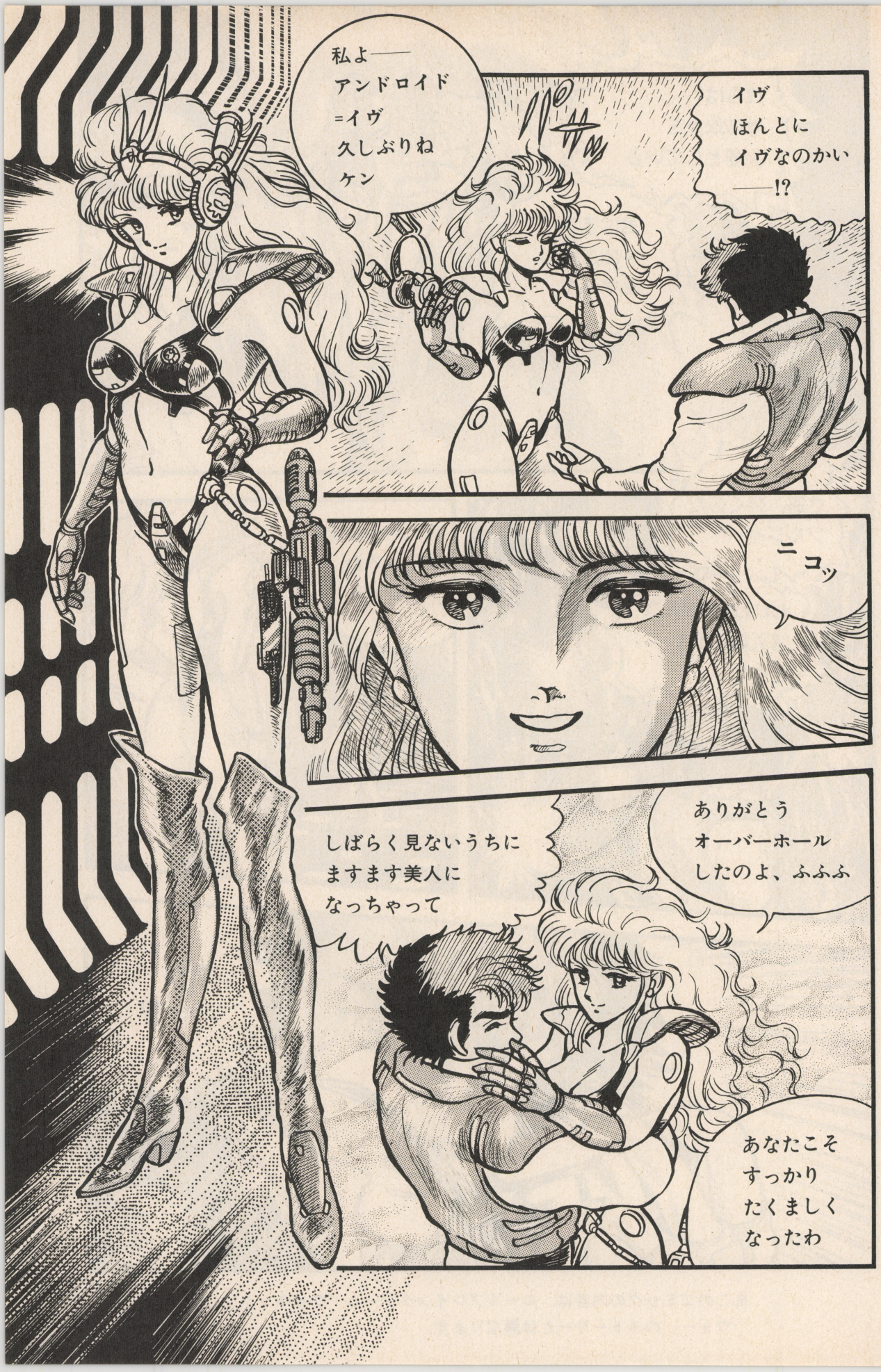

〈新連載〉
サイキック ウォー
PSYCHIC
COSMIC SOLDIER 2
WAR
ACT1:出撃
《工画堂スタジオ》
井上ひでき

星暦3530年――。
銀河の覇者をもくろむ
帝国軍は、KGD星域への
侵略の魔手をのばし、
強力な艦隊を背景に
永久隷属を迫った
しかし、KGD星域
同盟のもつ強力な
サイキックパワーと
帝国軍の誇る大艦隊
とが抑止力となって
両者の間の力バランス
は保たれていた
だが、星暦3656年――
帝国軍はついに、サイキック
ウェーブを人工的につくり出す
ことに成功。これまで保たれて
いたバランスは帝国側へと
大きくかたむくことになった

——もはや
一刻の猶予も
あるまい——
帝国軍が
わがKGD
星域を再び
むしばみ始めた
なんとしても
この進行を
制止せねば
ならぬ
敵基地は
惑星アステロイド
の中にひそんでいる
外部からの攻撃は
不可能だ
サイキック
ソルジャー
ケン・G・ディグナー、
君の力が
必要なのだ！

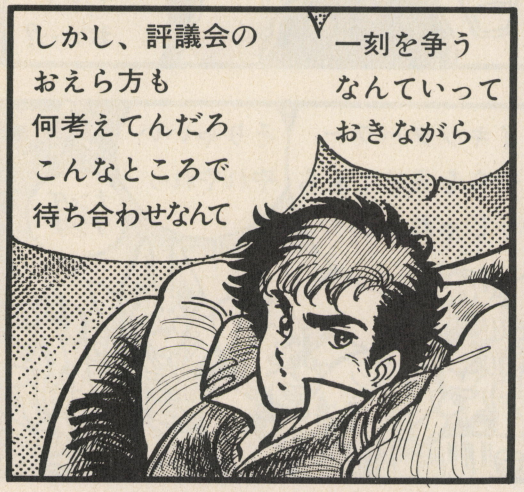
民間人に
なりすまし
宇宙港の貿易
船で出発せよ！
そして
帝国基地へ
侵入
基地内部より
サイコ・アーマー
製造工場を
破壊するのだ
基地内には
すでに、サイキック
の同志を、数人
送りこんである

※このコミックの内容は、ロールプレイングゲーム『サイキック
ウォー』のストーリーとは異なります。

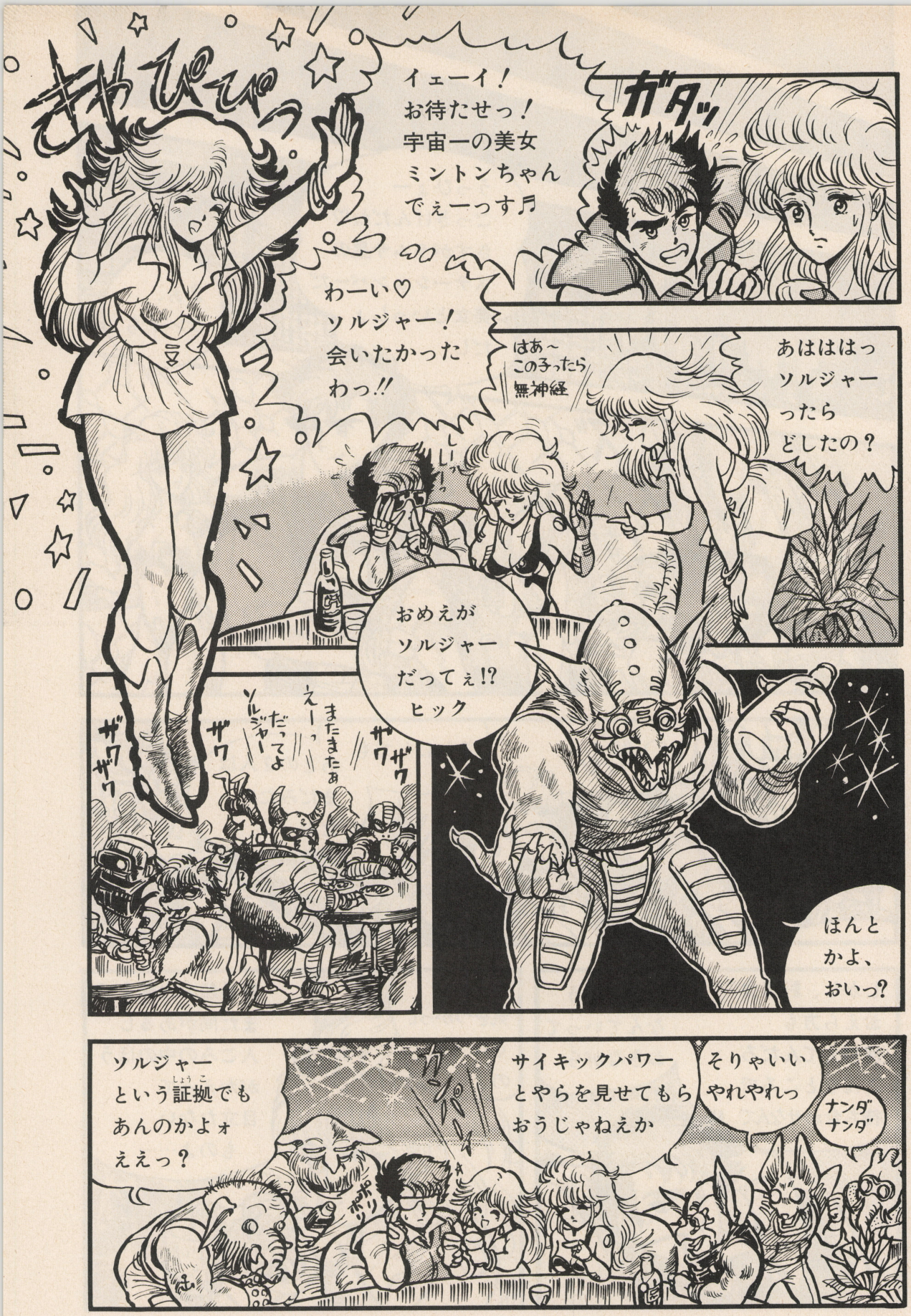

私よ——
アンドロイド
=イヴ
久しぶりね
ケン
イヴ
ほんとに
イヴなのかい
——!?
ニコッ
しばらく見ないうちに
ますます美人に
なっちゃって
ありがとう
オーバーホール
したのよ、ふふふ
あなたこそ
すっかり
たくましく
なったわ

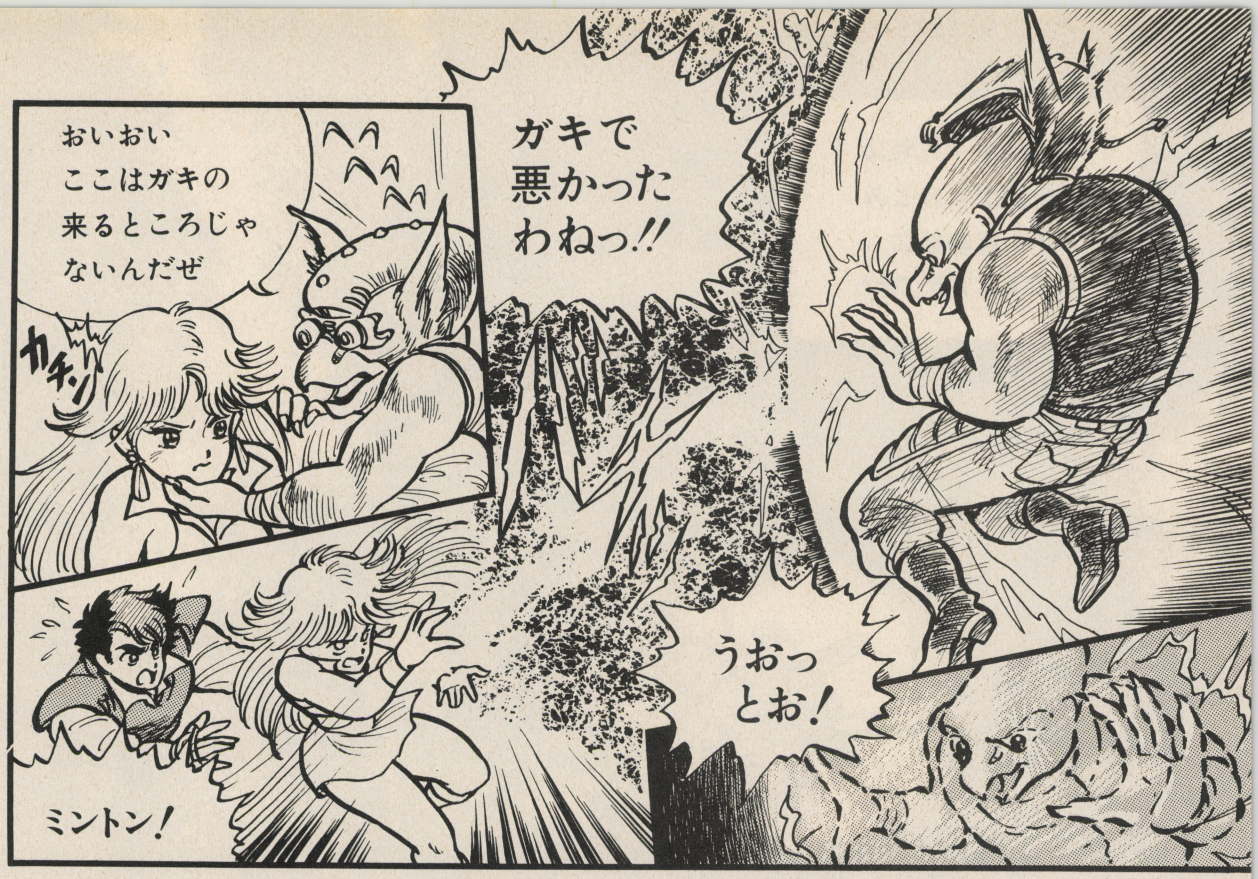
うっひょー
ごっきげんだね♡
さすがラムサ星の
ステーションバーだ
美女といっしょ
だし
まぁ、
ケンったら
ダダダダ
ガヤガヤ
ズンズン
ザワザワ

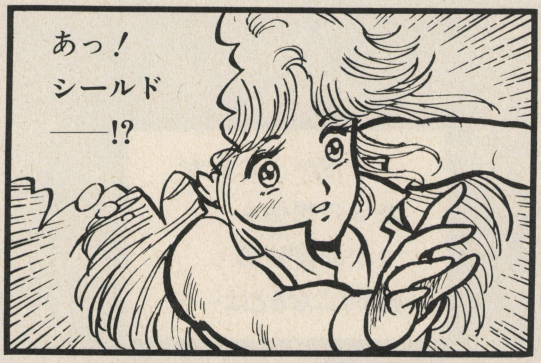
それにしても
あとの2人は
まだみたい
だな
ワヤワヤ

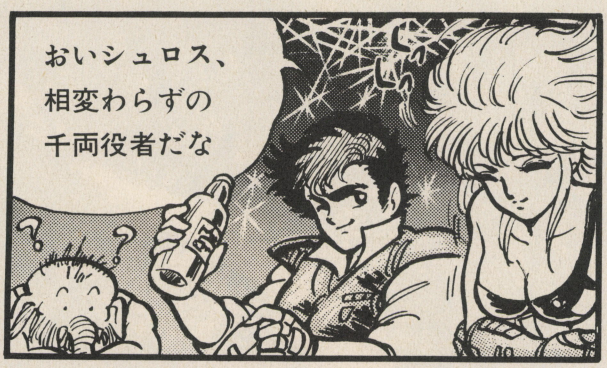

しかし、評議会の
おえら方も
何考えてんだろ
こんなところで
待ち合わせなんて
一刻を争う
なんていって
おきながら

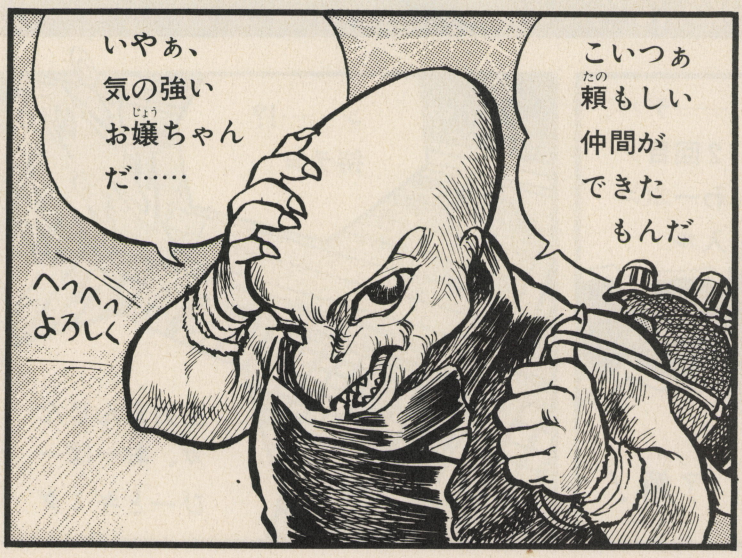
ふふっ、
気をつかって
くれてる
のよ
賢易船の出発まで
まだ間があるし
人ごみの中のほう
がかえって
目立たない
ものよ……
トクン

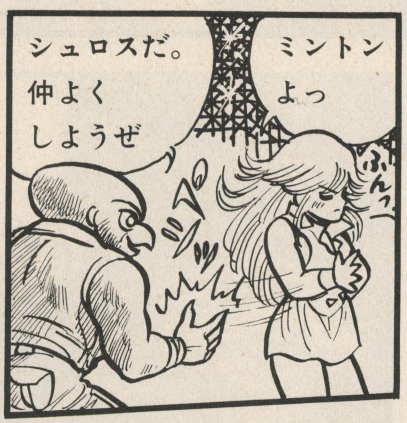

きゃぴぴっ
イェーイ！
お待たせっ！
宇宙一の美女
ミントンちゃん
でぇーっす♬
ガタッ
わーい♡
ソルジャー！
会いたかった
わっ!!
はあ～
この子ったら
無神経
あはははっ
ソルジャー
ったら
どしたの？
しー
おめえが
ソルジャー
だってぇ!?
ヒック
ほんと
かよ、
おいっ?
ザワ
ザワ
またまたぁ
えーっ
だってよ
ソルジャー
ザワ
ザワ
ザワ
ソルジャー
という証拠(しょうこ)でも
あんのかよォ
ええっ？
サイキックパワー
とやらを見せてもら
おうじゃねえか
そりゃいい
やれやれっ
ナンダ
ナンダ
カパー
ポリ
ポリ

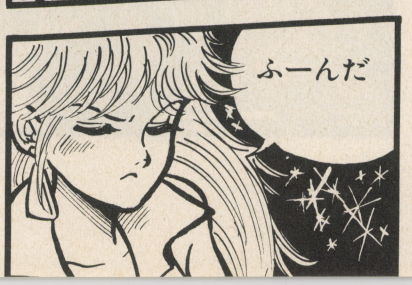

おいおい
ここはガキの
来るところじゃ
ないんだぜ
カチン
ガキで
悪かった
わねっ!!
うおっ
とお!
ミントン!


あっ!
シールド
——!?

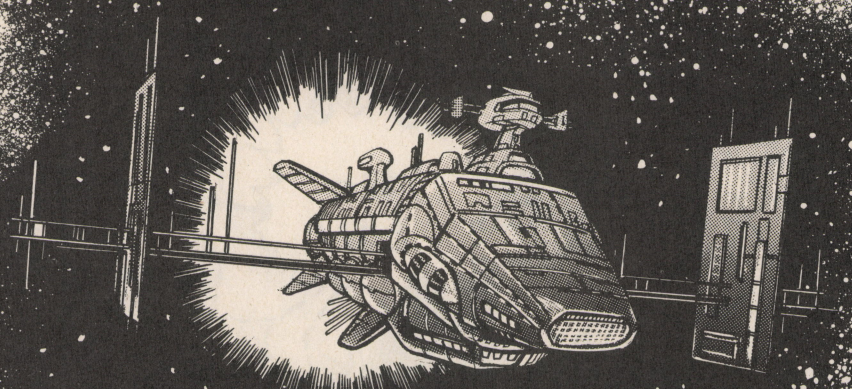

おいシュロス、
相変わらずの
千両役者だな


いやぁ、
気の強い
お嬢ちゃん
だ……
へっへっ
よろしく
こいつぁ
頼もしい
仲間が
できた
もんだ


シュロスだ。
仲よく
しようぜ
ミントン
よっ
ふんっ


ふーんだ

ソルジャーたちは
積荷にまぎれこみ
うまく貨物船に
乗りこむことができた



——だが、これが
彼らの想像も
つかぬ冒険(ぼうけん)の
始まりになるとは……

主力えんじん
ガ、おーばー
ひーとギミダ

ピピピピ

ン……!?
待テヨ

——デハ、
2回目ノ
わーぷニ
入ル

ラジャー
了解！

コノ船モ
ソウトウ
ガタガ
キテイル
オマエ、えんじんヲ
チョット見テ
コイヨ
勝手ニわーぷ
ナンテシヨウ
モンナラ
大変ダ
トンデモ
ナイコトニ
ナッチマウ
おいおいミントン
こんなところでまで
シャワー浴びな
くても……
女の子の
エチケットよ
別についてこなくても
いいのよ
しっ——
隠れろ。
だれか来た
あん
フンフンフン♪
カシャ
カシャ
?
にゅいーん
ガシャーン
それじゃ
しっかり
見張っててね
まかしとき

おーいミントン、
そろそろもどらないと、
ソルジャーたちが
心配するぜ
もー
うるさいわねっ
のぞいたりしたら
承知しないん
だから
そんな
こと
しねえって
ラン
ララン
♬
ン……何だい
背中の変な
マークは……
!?
えんじん！
カイテンスウガ
異常ニ上ガリ
始メタゾ
コノママデハ
急加速シスギテ
わーぷぞーんニ
入ッテシマウ
ナントカ
ナランノカ、
オイッ！
GIS=1！

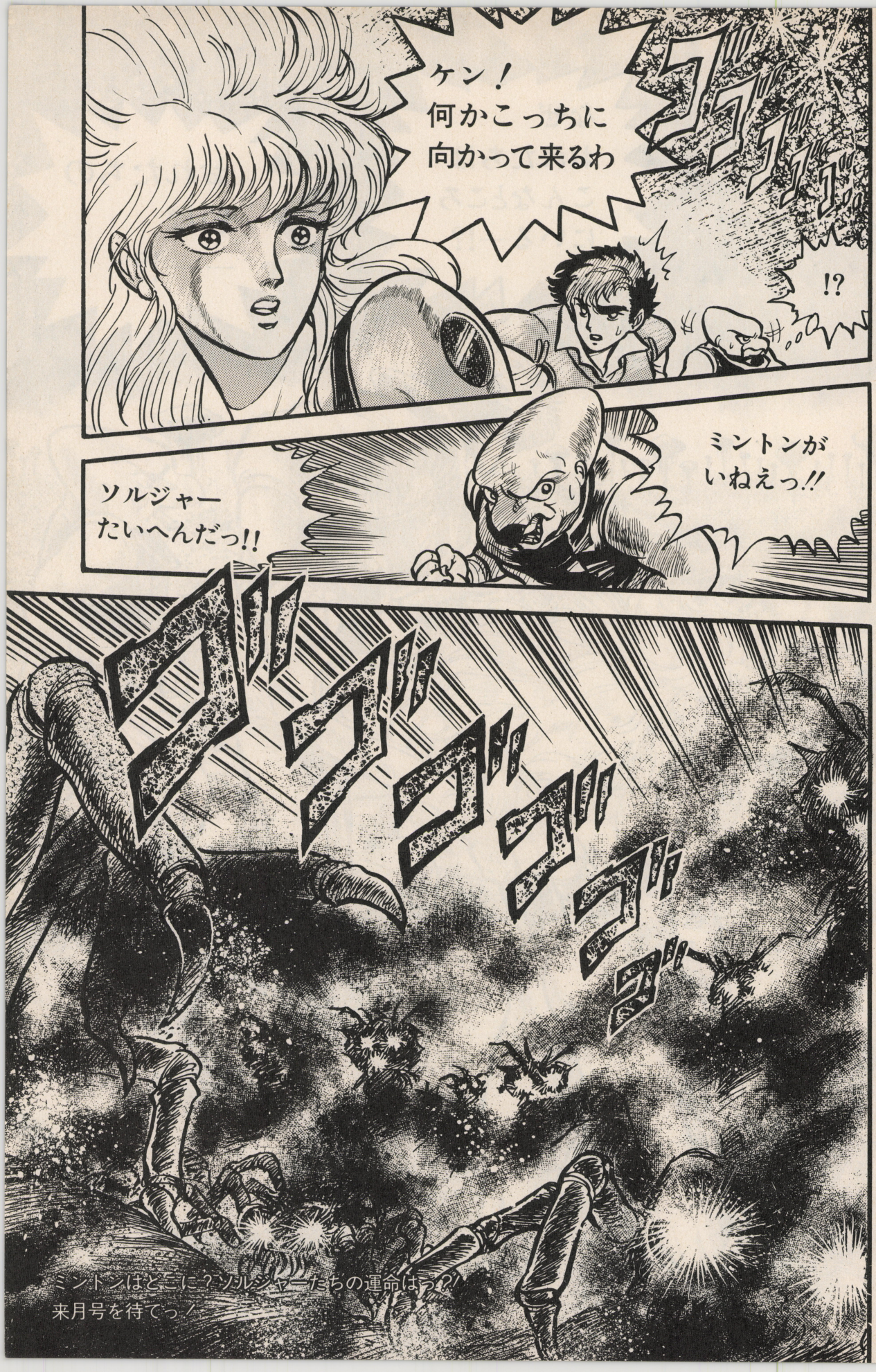
GIS=1
ドウシタ!?
応答
セヨ!!
ブシュー
ウィーン
ただ
いまっ!
あら?
どこに
行ってたの
どうしたんだい、
2人とも
ふーんだ
いやなに
ちょっとね
ちら
電子シャワー
浴びて
きちゃった
エヘヘ...
シュロスったら
のぞくのよ
ちら
ワープか?!
ばかな!
予告も
なしに!!
ガクン

ソルジャー！
きゃあーっ
うわーっ

……
…ル…
ジャ……
ソルジャ
――
ケン
ケン
イヴ
よかった
気がついたのね
ケン！
なんてこった
いきなり
ワープなんて
しやがって
イッッ……
いったい何が
どうしちまった
んだ!?
!?

ここは
いったい
どこだ!?

なぜ
おれたちは
こんなところ
にいる—!?
おれたちの
船は
——!?


ケン！
何かこっちに
向かって来るわ
ゴゴゴゴ…
!?
ミントンが
いねえっ!!
ソルジャー
たいへんだっ!!
ゴゴゴゴゴゴ
ミントンはどこに？ソルジャーたちの運命は？？
来月号を待てっ！

アクションゲーム

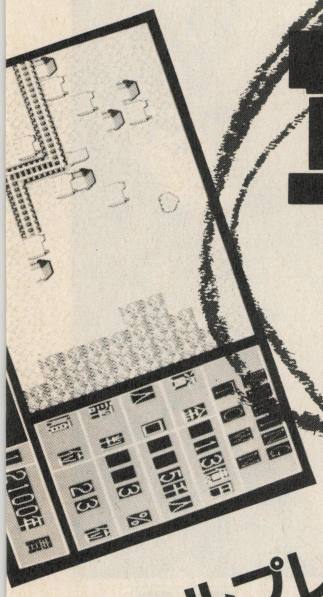
「スパークラーZ」
敵機来襲。迫るUFOを迎え撃て！ 本格的3D
の迫力スペースアクションゲーム。
「ディーバ対」
目まぐるしく変化する全8面。オールマシン
語で遊べる超大作シューティングゲーム。

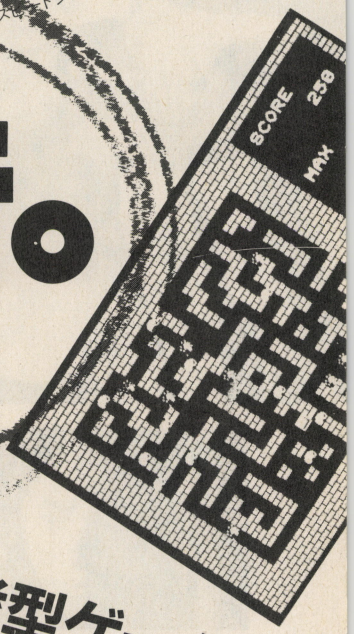
シミュレーションゲーム

「MAKING TOWN」
街づくりに反対する地元の怪獣や
ヤクザをうまくかわして、キミは街の
開発に成功できるか。

宣戦布告。

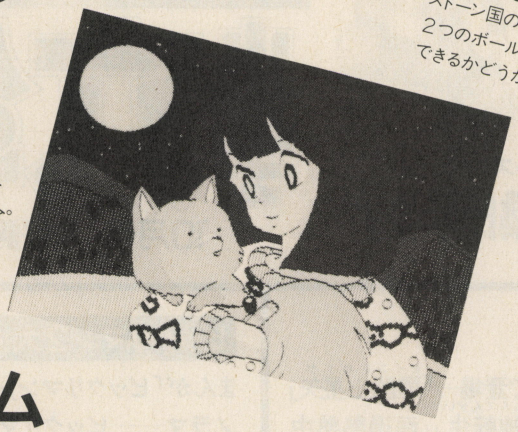
ゲーム不足に悩む諸君の挑戦。このプログラムマガジンが受けて立とう。戦いのルールはひとつ。ロールプレイングゲーム、高速アクションゲーム、シミュレーションゲームなど20本あまりのなかから好きなゲームを好きなだけプログラムすること。場所は、PC-8800シリーズのディスプレイ。プログラムできしだい、戦闘開始だ。以上。





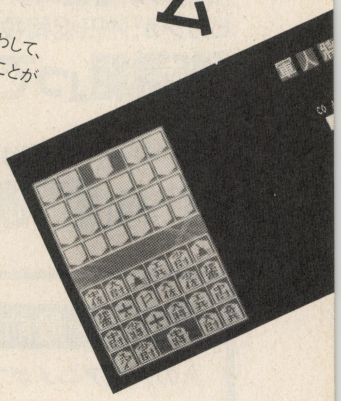
ロールプレイングゲーム

「THE・妖怪」
わっ村中が妖怪だらけ。城に陣どる
大魔王を倒して妖怪どもをおっぱらえ。
純和風ロールプレイングだ。
「FOREST」
全4面の森の中に、8つの方向にス
クロールするロールプレイングゲーム。



新思考型ゲーム

「FireくんとWaterくん」
ストーン国の妨害をうまくかわして、
2つのボールを奪いかえすことが
できるかどうか。全32面。



パズルゲーム

「めぞん一刻パズル」
一刻館の住人たちが今日もワイワイ大さわぎ。
みんな自分の部屋に帰りなさい。
「ストレイジョジョ」
迷子の迷子のジョジョくんをお家まで
送ってあげよう。1時間で解けたらキ
ミは知能指数200！

オリジナルゲームが20本、CGが4点、パソコンミュージック5曲がPC-8800シリーズ（MKⅡ、SR、FR、MR）に対応。

別冊 POPCOM

プログラムマガジン

定価1,500円　好評発売中

小学館

小学館

読者の
アンコールに応えて
もう1曲。

美穂・ナンノ・オギノメ・美奈子の誌上コンサート。
アイドル夏の思い出コンサートグラフ

話題の新番組に少年隊の
ヒガシが沖田総司役で出演。
「新選組」って何?

宿命のライバル。夢は日本シリーズでの対決
ワイド版 西武清原VS巨人桑田ピンナップ

小学六年生
10月号　好評発売中　定価420円

ファミコン最前線
あの人気アニメがファミコンで登場――「聖闘士星矢(セイントセイヤ)」
3D画面ド迫力RPG――「女神転生(じょしんてんせい)」/超過熱熱中
ホビーおまけシール大全集/プラモ党全員集号

小学四年生
10月号
好評発売中
定価400円

ビックリマン2大企画
まんが「ビックリマン」+ビックリマンの世界の大パノラマ――ビックリマン大絵巻/賞品たんまり。つるピカ銀はがし宝くじ/最新RC徹底比較

小学五年生
10月号
好評発売中
定価420円

上級生のための放課後バラエティー学習誌

社団法人
日本通信販売協会会員

USED PASOCOM SHOP

03-257-0490 UP'S

03-257-0569 UP'S INN

☆あなたのパソコン&ソフトをどこよりも高く買い取り致します☆

UP'Sショールームからのお知らせ

- UP'Sの中古品はマニュアル・付属品付きのUP'Sリフレッシュ済。
- UP'Sはアフターサービスで業界をリード！
  UP'Sの中古本体は業界最長の一年間保証。
  モニター・プリンター・その他周辺機器の中古品は、6ヶ月保証付。(一部対称外の商品もございます。)
- うれしい配達サービス
  日曜・祝日もお届け致します。
- 無料査定致します。
  本体・モニター・プリンター・その他周辺機器・MSX・ソフト等も高価現金買取致します。お気軽にお電話下さい。
- 便利な日曜営業
  ショールーム・通販とも、日曜・祝日も営業しております。無料査定・下取り交換等お気軽にお電話下さい。

振り込み口座
三和銀行　新橋支店　(普)274937
㈱サードウェーブ

中古品の買取り・下取り・販売価格は非常に変動が激しい為、詳しくはお電話でご確認下さい。

- **冬のボーナス一括払い金利手数料ゼロ。10月11日から受付開始。**
- **おまたせしました。UP'S恒例大ジャンク市開催**
  期間：9月27日～10月4日　会場：千代田区外神田4-4-2山田ビル7F UP'S店内
- **UP'Sの姉妹店UP'S INNもよろしく!!**
  ファミコンからパソコンまで、中古下取・買取・販売サプライ用品秋葉原一番極安価格。
- **大人気ゲームソフト、高価買取・下取交換フェアー。**

お手持ちのソフトをUP'Sにお持込みください。(未青年の方は、ご両親のしょうだく書を持参ください。)また、郵便・宅急便でのお申し込みも受付ております。詳しくはお電話でお問い合せください。

〈下取り交換例〉

NEC PC-8801FH/30(新品)

PC-8801mkII/30	+¥80,000
PC-8801mk IIFR/30	+¥40,000
PC-8801mk IISR/30	+¥40,000
PC-8801mkIIMR	+¥50,000
CZ-852C	+¥70,000
CZ-856C	+¥65,000
CZ-870C	+¥45,000
FM-77D2	+¥85,000
FM-77L4	+¥75,000
FM-77AV2	+¥65,000

NEC PC-8801MH(新品)

PC-8801mkII/30	+¥110,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥ 70,000
PC-8801mkIISR/30	+¥ 70,000
PC-8801mkIIMR	+¥ 80,000
CZ-852C	+¥100,000
CZ-856C	+¥ 95,000
CZ-870C	+¥ 75,000
FM-77D2	+¥115,000
FM-77L4	+¥105,000
FM-77AV2	+¥ 95,000

NEC PC-9801UV21(新品)

PC-8801mkII/30	+¥180,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥140,000
PC-8801mkIISR/30	+¥140,000
PC-9801U2	+¥145,000
CZ-852C	+¥170,000
CZ-856C	+¥165,000
CZ-870C	+¥145,000
FM-77D2	+¥185,000
FM-77L4	+¥175,000
FM-77AV2	+¥165,000

NEC PC-9801VM21(新品)

PC-8801mkII/30	+¥228,000
PC-8801mkIIFR/30	+¥188,000
PC-8801mkIISR/30	+¥188,000
PC-8801mkIIMR	+¥198,000
PC-9801F2	+¥158,000
CZ-852C	+¥218,000
CZ-856C	+¥213,000
CZ-870C	+¥193,000
FM-77L4	+¥223,000
FM-77AV2	+¥213,000

〈買取価格例〉

本体

PC-8801mkII/30	¥40,000
PC-8801mkIIFR/30	¥80,000
PC-8801mkIISR/30	¥80,000
PC-8801FH/30	¥80,000
CZ-856C	¥55,000
CZ-870C	¥75,000
FM-77AV2	¥55,000

モニター

PC-KD551K	¥30,000
2000文字カラーモニター	¥15,000
PC-TV451	¥43,000
PC-TV351	¥40,000

〈中古販売価格例〉

本体

PC-9801VM2	¥230,000～
PC-9801UV2	¥190,000～
PC-9801M2	¥190,000～
PC-9801F2	¥135,000～
PC-8801FH/30	¥108,000～
PC-8801mkIISR/30	¥105,000～
PC-8801mkIIFR/30	¥ 98,000～
FM-77AV2	¥ 68,000～
CZ-856C	¥ 68,000～
FM-New7	¥ 8,000～

モニター

PC-KD551	¥ 48,000～
PC-KD852	¥ 50,000～
PC-KD854	¥ 55,000～
PC-TV471	¥115,000～

プリンター

PC-PR201	¥48,000～
NM-9950	¥105,000～
VP-135K	¥68,000～
VP-80K	¥ 38,000～

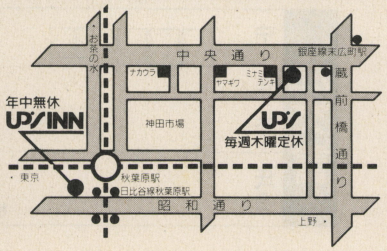
アップス
UP'S
〒101　東京都千代田区外神田4-4-2 山田ビル7F
(屋上にCVAの看板有り)
TEL 03(257)0490(代)

アップスイン
UP'S INN
〒101　東京都千代田区神田佐久間町1-21 鳥山ビル5F
TEL 03(257)0569(代)

下取・買取・通信販売お問い合わせデスク
受付時間 AM10:00～PM6:30(毎週木曜定休)

東京 03(257)0460
札幌 011(612)4580
大阪 06(202)1340
福岡 092(475)1730

※中古ソフトの通信販売はご遠慮下さい。



ポプコム オリジナル POPCOM 愛読者 プログラム・カセット・フロッピー サービス

POPCOMに掲載された、プログラムのカセットをサービスしております。
ご希望の方は、下記の注文用紙に必要事項を正確に記入して
お送りください。(カセットは注文書到着後3週間以内にお届けします。)

題　名	内　容	機種名	価格(送料こみ)	掲載号
ポップ君の山登り	君は山の頂上を制することができるか！　パズルゲームの決定版！	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 3月号
ノアノア	数多くのドアをくぐりぬけ、ダイヤモンドを運ぶ新思考型ゲーム。	PC-8801、mkII、SR PC-9801、E、F	¥2,000	'85 4月号
ゆうやけこやけ	たき火を消さないようにオイモを焼く、田園ムードのアクション。	X1シリーズ	¥2,000	'85 4月号
ブロッキング	磁石のNSの作用を考えながら、荷物を積み上げるパズル的ゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 4月号
コスモ	コスモ緊急発進だ！　全13面あるシューティングアクションゲーム。	PC-8001、mkII、8801、mkII(N-BASIC)	¥2,000	'85 5月号
うる星やつら・ルージュマジック	ラムの口紅をぬって女の子とキスしよう！　スリル満点のアクション。	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 5月号
HERO-X	ジェットヘリで敵基地を攻撃せよ。本格スクロールアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'85 6月号
鉱石デトロニウム	デトロニウムをすべて運び出せるか？　パズルゲームの新作！	X1	¥2,000	'85 6月号
POPPO(ポッポ)	カゴの中のハトを助けてあげよう。かわいいチュウ君の大活劇ゲーム！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 7月号
めぞん一刻パズル	一刻館の住人たちが勢ぞろい！なかなか手ごわい魔方陣もどき。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 7月号
赤い風船	少年の赤い風船が飛んでしまった。風の妖精さん、風船を助けて！	MSX(16K)	¥2,000	'85 7月号
魔宮の神話	3人の勇者が魔宮の怪物を相手に展開するロールプレイングゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'85 8月号
SAVE THE HOUSE(セーブ ザ ハウス)	燃えさかる家の火を消しとめろ！コンストラクションつきパズル。	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 8月号
THE・妖怪(ザ・ようかい)	妖怪に奪われた村をとりもどせ！新型和風ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
スパークラーZ	迫るUFOを撃ち落とせ！　本格的3Dスペースアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
うる星やつら・秘密の花園	ウチの悪口をいいふらすリュウゲンビレアを全部回収するっちゃ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 9月号
ジャンピングゴミ掃除	6人兄弟が惑星の大掃除をはじめた！　パズルゲームの本格派！	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 9月号
プラトン	全74面のコンストラクションつき本格的パズルアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 10月号
GU-GUガンモ コーヒー倉庫	デジャブーから逃げ、時間内にコーヒーを集めるパズルアクション。	X1シリーズ	¥2,000	'85 10月号
イントルーダー	敵の秘密基地を撃破せよ！　横スクロールアクションの決定版だ！	MSX(32K)	¥2,000	'85 11月号
ブロッケード	城の中にある指輪を探して大冒険。美しい面画のウォールアクション。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 11月号
FOREST(フォーレスト)	全4面、8方向スクロール型ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 12月号

(注)メーカー純正カセットテープレコーダーを使用してください。それ以外の機械を使用した場合のテープロードエラーについては、責任を負いかねます。

キリトリ線

注文書

〒 □□□-□□

住所

氏名　　様

TEL (　)

題　名	数　量	機種名

合計金額¥

POPCOM (10月号)

ドリームランナウェイ	リアルタイム3Dアクション迷路。美しい3Dアニメもある！	MSX(32K)	¥2,000	'85 12月号
MUTANT（ミュータント）	ディスク回収に命をかけろ！ 近未来型思考アクションゲームだ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'86 1月号
ストレイジョジョ	迷子のジョジョ君を家まで帰してあげて！ C級難度のパズルゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 1月号
Fireくん（ファイヤー）とWaterくん（ウォーター）	ストーン国からボールをとりもどせ！ パラレルパズルの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 3月号
グレイオン	ジャスト・レオンを奪回せよ！ SFロールプレイングゲーム！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 3月号
GEM（ジェム）	リアルタイム・アドベンチャーの新作登場！	MSX(16K)	¥2,000	'86 4月号
軍人将棋（しょうぎ）	ボードゲームの古典的名作がパソコンソフトで登場！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 4月号
イングリッシュ・ボックス	思考ゲームの新パターン！ むずかしい面が15面。挑戦者求む！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 4月号
MAKING TOWN（メイキング タウン）	怪獣や暴力団の邪魔を避け、街をつくっていく面白シミュレーション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 5月号
ディーヴォ	変化に富んだ全8面。オールマシン語の高速シューティングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 6月号
真田（さなだ）十勇士	城に忍びこんで味方を救出せよ！ おもしろ時代劇RPG。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 6月号
ザ・忍（しのび）	忍者となって巻物を集めよ！ ハラハラドキドキの痛快アクション。	MSX(32K)	¥2,000	'86 6月号
BUBU（ブブ）	敵から逃げながら迷路の中のフルーツを集めるカーアクションだ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'86 7月号
プリズミー	プリズムを動かして光線をうまく移動させるパズルゲームだぞ！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 8月号
DEJAVU（デジャビュ） 5″DISK版	エイリアンから地球を守れ！ シミュレーションアドベンチャー。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
デビルボール	デビルボールを探しチーアル将軍をたおそう！ 本格RPG！	MSX(16K)	¥2,000	'86 9月号
私がこのマチの議員です	君はマチの議員になれるか!? シミュレーションゲームの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
うる星やつら THE GIRLHUNT	ラムちゃんからうまく逃げて女の子たちをつかまえよう！	X1シリーズ	¥2,000	'86 10月号
ゴキブリン・ウォーズ	冷蔵庫のゴキブリンをたおし食べ物を救え。愉快なパズルアクション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 10月号
THE BALLS（ザ ボールズ）	車を操ってボールをうまく誘導させるドライブアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'86 11月号
OH！（オー） TAPPY（タッピー）	がんばれタッピー！ 敵から宝石を集めるパズルアクションだぜ！	X1シリーズ	¥2,000	'86 11月号
グラビティー・ゾーン	異次元空間に迷いこんだトントン君を救え！ 異色のパズルゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 12月号
バンパイア伝説	吸血怪人バンパイアをやっつけろ。痛快、アクションゲームの新作。	X1シリーズ	¥2,000	1月号
MUSIC PERFORM（ミュージツク パフォーム）	ついに登場。驚異の音感養成ソフト。これであなたもラクラク作曲家？	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	3月号
SPIRIT（スピリツト）	縦スクロール型アクションゲーム。スライムをやっつけ、姫を助けろ。	MSX	¥2,000	4月号
TAXI CAB（タクシー カブ）	ニュータイプのドライブ・シミュレーションが、88シリーズに登場。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	6月号
Blotto（ブロット）	ブロック重ねりゃ、ありゃ不思議。奇妙なパズルアクション！	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	8月号
ムズくて…I'm sorry	ついに出た。ムズーい連中が大活躍のハチャメチャパズルゲーム	X1シリーズ	¥2,000	9月号
SEARCHER	宇宙基地を舞台としたアクション超大作。ずばぬけたおもしろさ。	MZ-2500	¥2,000	10月号

★注文の方法★

●注文書に必要事項を記入し、同封のうえ下記ⒶⒷいずれかでお申しこみください。

Ⓐ現金書留

Ⓑ郵便小為替（こがわせ）（郵便局の預金窓口で発行しています。）

あて先 〒101東京都千代田区神田神保町3－3－7
昭和第2ビル㈱新企画社ポプコムカセット係

■お問い合わせ先 ☎03-263-6940 (株)新企画社

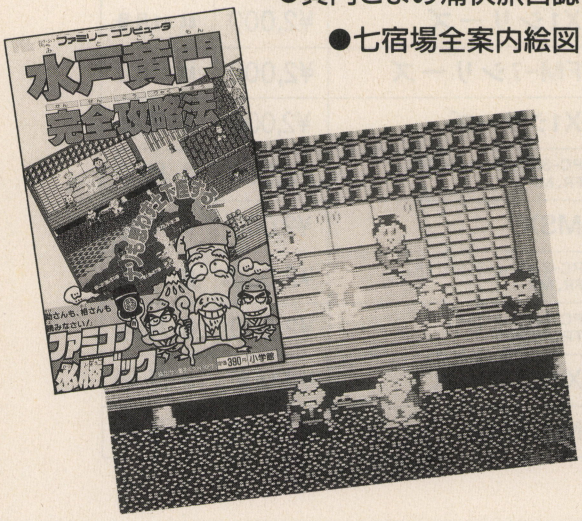
WLC
ワンダーライフスペシャル
小学館

ファミコン攻略ブックシリーズ

得点うなぎのぼり。

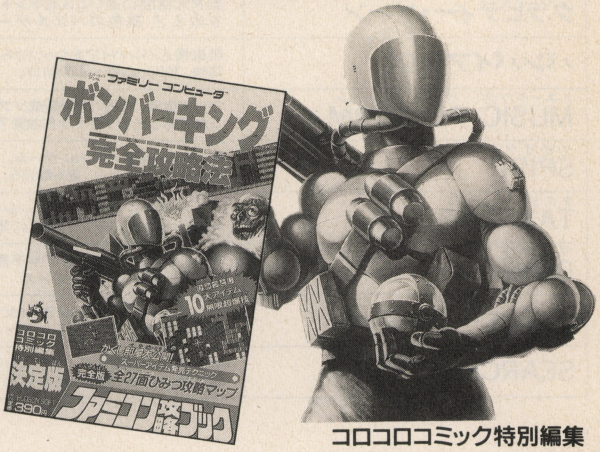
悪代官をおっぱらえ。これが正義の必勝本だ。

●悪人退治㊙手がかり帳
●黄門さまの痛快旅日誌
●七宿場全案内絵図



狙えハイスコア。かたっぱしから打ち落せ。

●完全版オール27ステージひみつ攻略マップ
●かくし部屋大公開 ●オールアイテム必勝ガイド
●10大アイテム無限超爆技大公開



コロコロコミック特別編集

水戸黄門 完全攻略法

好評発売中　協力／サン電子　定価390円

ボンバーキング 完全攻略法

好評発売中　協力／ハドソン　定価390円

11月号予告

11月号は10月8日ごろ発売。
定価は480円

POPCOM
POWERFUL COMPUTER MAGAZINE

重点大特集

最新人気ゲームの徹底的研究

「グラディウス2」「ウルティマIV」「リバイバー」「ウィザードリィ3」などなど、今一番人気のあるゲームをとりあげ、あらゆる角度から分析。おもしろく遊ぶためのコツ、攻略法のアレコレ、その他もろもろのおもしろ情報をお届けしてしまう。今までの内容に、ちょっぴり物足りなさを感じている諸君は、こいつを読んですべてを知ってほしい。

VIVA! BASEBALL
それ行け！野球ゲーム

野球というのは、長いこと日本人に親しまれているいわば国民的スポーツだ。ルールを知らなくても長嶋や王の名前を知らない者はいないだろう。

スポーツの秋は野球の秋。パソコンソフトから野球盤まで、およそ野球と名のつくゲームを大紹介。そのおもしろさをめいっぱい味わう特集だ！

11月号は、他にもMSX2などのハード情報、またMSXの新作ソフトの最新情報もご満載。プレゼント企画もいろいろあるので、またまたもって見逃せないのだ!!

Danke!

ユーザー必見のソフトハウス便利帳

ソフトハウス全国秘調書

実は、9月号で広告を打ったのだがつごうにより11月号になってしまった。しかし秋から年末、そして来春にかけて、より確かなハウス直送のマル秘情報をお届けできるはずなので、お楽しみに。

タイトル・内容は変更することがあります。

POPCOM バックナンバーのご案内

ポプコムのバックナンバーをご希望の方は代金と送料をそえて郵便で下記あて先までお申しこみください。送料は1冊85円です。現在1987年の5月号以降のみ在庫があります。なお到着までに約3週間かかります。切手不可。

あて先
〒101 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館販売㈱ポプコム係 ☎03-230-5747

お 知 ら せ

本誌昭和61年3月号および5月号に掲載した、〝永久保存版 RPGモンスター大辞典〟、〝永久保存版 RPGモンスター大辞典2〟および、昭和61年発行の〝別冊ポプコム RPGモンスター大辞典〟に掲載した、モンスターの図柄およびその解説物のほとんどの著作権は、アメリカ合衆国ウイスコンシン州のTSRインコーポレーテッドが保有しているものです。なお、掲載した解説文は、TSR社のゲームとは関係ありません。

MESSAGE FROM EDITORS

▶目下、通勤電車の中で黒岩重吾の『聖徳太子』を読んでいる。上下2巻で1300ページにおよぶ大作だが、とても読みやすく、ドラマチックでおすすめ。遠く飛鳥時代に思いをはせていると、むしょうに奈良へ行きたくなった。学生時代にしばしば歩きまわった、斑鳩や西の京、明日香のあたりはいまどうなっているのだろう。飛鳥や白鳳、天平の仏たちにまた会ってみたいと思う。これも年のせいだろうか。8月にまた1つ馬齢を重ねた私。晩秋のひと日、奈良をぜひたずねてみよう。(明)

▶念願？の夏山にライターの林さん、読者の酒井宏司君（松任市）の3人で登ってきました。よい天気で北アルプスの眺望は超満点。上高地、蝶ケ岳(泊)、常念岳、大天井岳、燕岳、中房温泉を2日で歩きました。林さんがどうしても温泉に泊まりたいというので大強行軍となりました。最後は足が動かなくなるし、日は暮れるし……。酒井君お疲れさん。受験勉強がんばれよ。山から帰って10月号の原稿書いてる最中に夏カゼひいて、39度の熱にうなされて4日間ダウン。いろいろ仕事がたまってしまってる。早く病気から立ち直ってビールも飲みたいね。(謙)

▶編集室の片隅に置いてあるテレビでいま、高校野球の決勝戦が放映されている。が、それに気をとられて、仕事が手につかないということはない。最近の私は「セミプロ化した高校野球」に対して、ほとんど興味がないからである。選手の大半を県外から集めているような、野球専門学校ばかり出てくるのでは、興味がわかないのも当然ではないか。甲子園野球をフツーの高校生の手にもどしてほしいと、つくづく思う。私が見たいのは真のアマチュア選手が戦う甲子園野球なのだ。(信)

▶きのう（8月20日）、阪神・ヤクルト戦を見てきた。いそがしかったので、中盤以降しか見られなかったのだが、球場に入るとすぐに、新人渡真利の逆転2ランが出て、なおも攻撃で一挙3点。3対1になった。やったね、と思ったのもつかの間で、先発の伊藤が一発をあびて、降板。かわった中西！ これがいけなくて、もう一発。同点になっちまった。9回表阪神の攻撃は中西から。ここは当然、代打と思いきや、そのまま打席に立った。結果、9回裏で角のホームラン。サヨナラである。ヤクルトは高野まで出したのに。吉田にはやる気があるのかっ！(J.D.)

▶冷房のききすぎた仕事場で締め切りを2回過ごしたら、夏が終わりそうになっていた。街では美しく日焼けした人々が、「もう遊び飽きたから仕事するぞーっ！」といった顔で元気に歩きまわっている。いまいち区切り目のはっきりしない2トーンカラー（それも白い部分が圧倒的に多い）の体で、秋を迎えようとする私の場合、だいぶ息ぎれのしてきた日ざしをにらみ、「こら、まだ涼しくなるんじゃねーぞっ！」などといいつつ、ひとけのない海への小旅行をくわだてたりしている。(K)

▶(先月の続き)さて、予定どおり旅に出た。行き先は信州。梅雨明け直後で、天気は上々。山あいの空気もすんでいた。それよりも、クーラーの使いすぎで、東京が停電になった例のクソ暑い日に、涼しいところにいたのである。じつに気持ちがいい。で、帰ってきたら、冷房病になってしまった。クーラーのある部屋では仕事ができない。すっかりナマケモノ気分である。どうだ、いいだろう（よくはないか）。(寿)

▶今月のポプコム、ちょっと変わったって感じがしない？ すんごい豪華ポスターもうれしいけれど、音楽ページにはおもしろそうなおネエさんが登場してるし、人気ゲームの『サイキックウォー』のマンガも大迫力だし、それにもう、読者ページなんか、とっても期待できそうな雰囲気だし、今月号はなんというか、そうアンケートはがきまでも大変身なんでしたねぇ。(F)

スタッフ
編集長／安藤明義
技術課長／大藤謙二
編集／古屋健司、小林直樹、佐々木寿彦、馬上恵子、山川勇次
編集協力／池田信一、加藤久人、林義人、桜井哲、島田倫人、南誠、高橋秀樹、堀真由美、大杉コミカ、相羽勝、吉田洋治、大藤貴志
レイアウト／DOMDOM（前嶋昭人、坂本高志、伊丹洋一）、生田泰男、篠原忠彦、素月道生
写真／佐々塚啓介
持田和夫

■ POPCOM 10月号／第5巻第10号／昭和62年10月1日発行／毎月1回発行
■編集人 岩渕庄一郎
■編集／㈱新企画社・POPCOM編集部
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル
■☎03(263)6940
■発行人 相賀昌宏 ■発行／小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
■印刷／凸版印刷株式会社 ■定価480円

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	東京	8	十	万	千	百	十	番	金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円
						2	0	0										

加入者名	株式会社　小学館	料金	払込み	特殊
				円
払込人住所氏名	※　（郵便番号　　）	備考		
		受付局日附印		

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	8	十	万	千	百	十	番
						2	0	0

加入者名	株式会社　小学館

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円

払込人住所氏名	※
備考	受付局日附印

この用紙で安全確実にお申込みになれます。

▶ご注文、定期予約購読はなるべくお近くの書店をご利用ください。

▶書店へのご注文がご不便の方はこの振替用紙をお使いください。

▶この注文票の指定欄に必要事項をご記入の上お申込み相当分の代金を添えて、お近くの郵便局の窓口へ提出してください。

▶郵便局より発行の「受領証」をもって領収書に代えさせていただきます。領収書必要な方は通信欄にその旨ご記入ください。

▶この払込通知は小社へ届くまで7～10日かかりますのであらかじめご了解ください。

POPCOM(ポプコム)定期購読申込書

□月号より1か年(12冊 5,760円)申し込みます。(送料・荷造当社負担)

お届け先	フリガナ		年齢	1.学生(　　年生) 2.社会人 3.その他(　　)
	お名前		歳	
	〒□□□-□□	☎	性別	男・女
	フリガナ			
	ご住所			
通信欄				

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　(郵　政　省)

この欄は小学館あての通信にお使いください。

人類の偉業。前人未到の快挙。
4色フルカラー番組表、ついに出現。

見やすい。わかりやすい。しかもゴージャスである。
カラーテレビ登場以来の大事件、テレパルの4色カラー番組表。

積極的にブラウン管を使いこなす人の情報誌。

TV&VIDEO AIRCHECK MAGAZINE

TeLePAL

2週間分 TV番組表
9/12(土)→9/25(金)

「テレパル19号」〈9月9日(水)発売〉定価200円●小学館

SystemSoft

魔力が支配する世界。

ロールプレイングだけがファンタジーではない。

覇権を競い、魔力で怪物軍団を呼び出す魔法使い。
闘うためだけに呼び出された怪物たち。
翼あるもの、水の妖獣、不死のものども。誇り高き騎士、そして大いなる巨竜の一族。
天地を覆う怪物たちの闘い。それは、いつ果てるともなく続く。

好調開発中 ■PC-9800シリーズ 定価未定

ファンタジー・ナイト(仮称)
Fantasy Knight

株式会社 システムソフト 〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2 TEL092-714-6236

POPCOM
10月号
第5巻第10号
通巻第55号
昭和62年10月1日発行
(毎月1回1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可
発行所 小学館
〒101東京都千代田区一ツ橋2の3の1
TEL(03)263-6940(編集) (03)230-5747(販売)
振替 東京8-200番
定価四八〇円

凸版印刷株式会社・印刷
©Shōgakukan 1987
Printed in Japan
雑誌 18111—10
T4911811110481

ポプコム

POPCOM

10

1987

RPG、SLG、AVG、計16本が激突！

ゲームトライアスロン3

小学館